Biblioteczka **Komputer Świat**



DVD I KŚ+
- NAJLEPSZE PROGRAMY GRAFICZNE
- BANK 1000 ZDJĘĆ

ISO płyty do pobrania z ksplus.pl

ZOSTAŃ MISTRZEM!

PHOTOSHOP

PRAKTYCZNY KURS OD PODSTAW DO EKSPERTA

BONUS **ZDJĘCIA** także do projektów komercyjnych







Z TEJ KSIĄŻKI DOWIESZ SIĘ, JAK:









- korzystać z nowych fantastycznych funkcji
- retuszować zdjęcia
- poprawiać portrety
- łatwo wycinać trudne obiekty
- robić realistyczne fotomontaże
- dodawać superefekty
- podmieniać niebo i zmieniać krajobrazy



Z TĄ KSIĄŻKĄ E-WYDANIE GRATIS

Poniżej znajduje się płyta z kodem bonusowym dającym dostęp do e-wydania tej książki w serwisie KŚ+ (ksplus.pl) oraz pliku ISO z cyfrową wersją płyty do pobrania.

NA PŁYCIE DVD

Płyta dołączona do tej książki zawiera wersje próbne Photoshopa CC 23, Lightrooma CC 4 i Lightrooma Classic 10 oraz wtyczki i dodatki do tych programów. Na DVD znajdują się też ich najlepsze darmowe zamienniki oraz bank 1000 zdjęć.

Jeżeli brakuje płyty, poinformuj sprzedawcę lub redakcję: pomoc@komputerswiat.pl

Fot. Pikisuperstar/Freepik.com

COLOR PALETTE

+BANK 1000 ZDJĘĆ także do projektów komercyjnych

Lr

Ps

Aa

Biblioteczka Komputer Świat

PŁYTA JEST DODATKIEM DO KSIĄŻKI KOMPUTER ŚWIAT BIBLIOTECZKA 1|2022

PHOTOSHOP, LIGHTROOM
I NAJLEPSZE PROGRAMY GRAFICZNE

NA PŁYCIE ZNAJDZIESZ KOD DO E-WYDANIA I CYFROWEJ WERSJI PŁYTY W KSPLUS.PL

Kod bonusowy należy zarejestrować w KŚ+ (ksplus.pl)

Biblioteczka Komputer Świat

ALICJA ŻEBRUŃ

ZOSTAŃ MISTRZEM!

PHOTOSHOP

PRAKTYCZNY KURS OD PODSTAW DO EKSPERTA

ringier axel springer

AUTOR: Alicja Żebruń

REDAKTORZY PROWADZĄCY: Rafał Kamiński, Agnieszka Al-Jawahiri

PRZYGOTOWANIE PŁYTY: Mariusz Michalski

PROJEKT OKŁADKI: Robert Dobrzyński

SKŁAD I ŁAMANIE: Mariusz Rybak

KOREKTA: Jolanta Rososińska

WYDAWCA:

RINGIER AXEL SPRINGER POLSKA Sp. z o.o.
02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 49
tel. 12 2600200 (BOK)
www.ringieraxelspringer.pl

ISBN 978-83-8250-121-6

Warszawa 2022

BUSINESS PROJECT MANAGER: Paweł Bulwan

DRUK I OPRAWA:
Drukarnia im. Adama Półtawskiego, Kielce

EGZEMPLARZE ARCHIWALNE:
literia.pl, prenumerata.axel@qg.com

E-WYDANIA, E-PRENUMERATA:
ksplus.pl

KONTAKT:
redakcja@komputerswiat.pl

INTERNET:
komputerswiat.pl, ksplus.pl

Płyta DVD jest dodatkiem do książki

ringier
axel springer

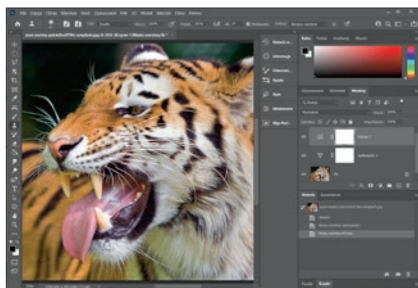
1 Poznajmy Photoshopa i Lightrooma

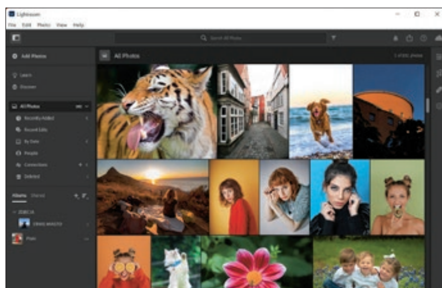
Adobe Photoshop to profesjonalny program do tworzenia i obróbki obrazów bitmapowych, mający opinię idealnego edytora zdjęć. Ale nie jest to jedyny świetny program do edycji fotografii. Wśród programów Adobe wart uwagi jest też Lightroom, który doskonale się sprawdza przy obróbce całych folderów zdjęć. Photoshopa i Lightrooma powinien znać każdy miłośnik fotografii

Photoshop i Lightroom – do czego służą

Photoshop i Lightroom to dwa podstawowe programy, z których korzystają zawodowi fotografowie, a także miłośnicy fotografii, zajmujący się zdjęciami hobbystycznie. Te dwa edytory niektóre możliwości mają takie same, ale są też funkcje, które znajdziemy tylko w jednym z nich.
Photoshop służy do tworzenia i przekształcania różnego rodzaju grafik, ma narzędzia pozwalające na skomplikowane manipulacje obrazem, retusz czy fotomontaż, a nawet edycję wideo. W Photoshopie wiele operacji wykonuje się na osobnych warstwach, co pozwala na montaż na przykład różnych zdjęć czy ich elementów tak, by stworzyły jeden obraz. Do retuszu w Photoshopie możemy stosować zaawansowane operacje i filtry, a na zdjęciach dodawać rozmaite efekty.
Lightroom to przede wszystkim potężny kombajn łączący funkcje zarządzania z edy-

Fot. Paul Morley / Unsplash





cją zdjęć. W przeciwieństwie do Photoshopa, z którego korzystają nie tylko osoby zajmujące się zdjęciami, ale również graficy i projektanci, Lightroom jest to narzędzie dedykowane wyłącznie fotografom. Program pozwala organizować i wyszukiwać obrazy, a także dodawać do nich słowa kluczowe czy oceny. Najważniejszą różnicą jest to, że w Lightroomie możemy pracować nad całym folderem zdjęć naraz. Co więcej, nie musimy zapisywać za każdym razem wprowadzanych zmian, bo Lightroom automatycznie zachowuje informacje o edycjach w swojej bazie danych. Możemy po prostu wyłączyć Lightrooma na dowolnym etapie pracy. Co więcej, zapisane edycje możemy zmodyfikować lub usunąć. Lightroom pozwala edytować zdjęcia RAW, natomiast w Photoshopie służy do tego wtyczka Camera Raw. Bardzo często przepływ pracy jest taki, że fotograf najpierw edytuje zdjęcia w Lightroomie, a następnie wybrane fotki dopieszcza w Photoshopie. Zdjęcie można bezpośrednio z Lightrooma otworzyć w Photoshopie, a z poziomu Photoshopa mamy dostęp do zdjęć ostatnio edytowanych w Lightroomie i zapisanych w chmurze.

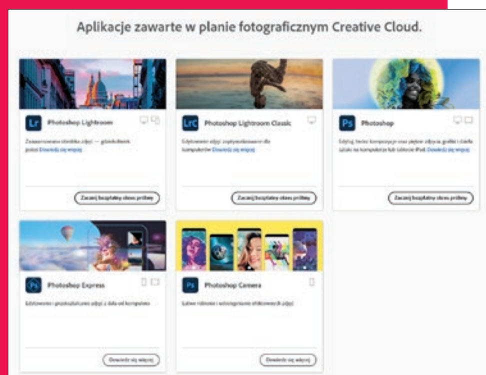
ILE ZAPŁACIMY ZA PHOTOSHOPA I LIGHTROOMA

Od 2013 roku najnowszy Photoshop jest dostępny tylko w ramach subskrypcji Creative Cloud (CC). Wersja próbna Photoshopa i Lightrooma działa obecnie niestety tylko 7 dni.

Koszt oprogramowania zależny jest od planu abonamentowego, który wybierzemy. Za samego Photoshopa zapłacimy około 25 euro miesięcznie przy planie rocznym. Jeśli jednak chcielibyśmy „wynająć" program jedynie na czas trwania jednego projektu, to zamiast płacić przez cały rok, możemy opłacić na przykład tylko miesiąc – w takim wypadku opłata za miesiąc wynosi jednak około 37 euro. Do tego mamy 100 GB przestrzeni w chmurze.

Za samego Lightrooma zapłacimy około 12 euro miesięcznie. W tym przypadku nie możemy opłacić tylko na przykład miesiąca korzystania, lecz musimy zdecydować się na cały rok. Otrzymujemy dodatkowo 1 TB miejsca w chmurze.

Jest jeszcze trzecia opcja, idealna dla fotografów. To plan fotograficzny Adobe, w ramach którego za mniej więcej 12 euro miesięcznie (tylko roczny plan) otrzymujemy dostęp do obydwu programów – Photoshopa i Lightrooma. Za tę kwotę mamy także 20 GB przestrzeni w chmurze. Jeśli zapłacimy około 25 euro



miesięcznie, to zyskamy 1 TB na nasze pliki (a warto wiedzieć, że duża przestrzeń w chmurze jest świetnym rozwiązaniem dla osób, które pracują na różnych urządzeniach i w różnych lokalizacjach, gdyż dzięki temu mają dostęp do swoich projektów z każdego miejsca na świecie, gdzie tylko jest internet). W ramach tego planu możemy korzystać z takich programów, jak Photoshop na komputer oraz na tablet czy iPad, Photoshop Express, Lightroom, Lightroom Classic oraz aplikacja mobilna Lightroom.

Abonenci CC mają ponadto dostęp między innymi do usługi Adobe Portfolio, która pozwala na profesjonalne pokazanie swoich prac w internecie.

PHOTOSHOP I LIGHTROOM – RÓŻNICE

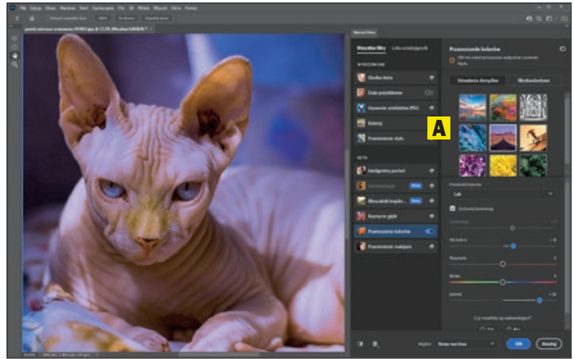
	PHOTOSHOP	LIGHTROOM
Organizowanie i zarządzanie zdjęciami	✘ (osobna aplikacja Bridge)	✔
Ocenianie i wyszukiwanie zdjęć	✘	✔
Edycja wielu zdjęć w tym samym momencie	✘	✔
Zaawansowane funkcje retuszu	✔	✘
Precyzyjne usuwanie niechcianych obiektów	✔	✘
Modyfikacje kolorów i tekstur za pomocą warstw obrazu	✔	✘
Funkcje rysunkowe, pędzle, tekstury	✔	✘
Kreatywne narzędzia i filtry	✔	✘
Edycja wideo	✔	✘

Podsumowując: Photoshop jest przeznaczony do pracy nad pojedynczymi obrazami, natomiast Lightroom został zoptymalizowany pod kątem działań na wielu zdjęciach jednocześnie. Najważniejsze różnice między tymi programami zostały zebrane w tabeli powyżej.

Co nowego lub lepszego w nowych wersjach Photoshopa

Z kolejnymi aktualizacjami funkcjonalność programów Photoshop i Lightroom się rozszerza, choć niektóre opcje znikają (jak funkcje 3D, które z przyczyn technicznych są wycofywane, ale znajdziemy je w innych aplikacjach Adobe – w kolekcji Substance 3D). Poznajmy najważniejsze nowości i ulepszenia w najnowszych wersjach Photoshopa CC (nie tylko 2022):

- **Filtry neuronowe** **A** (Neural Filters) to inteligentne narzędzia, na które czekał chyba każdy. Filtry, oparte na technologii Adobe Sensei, potrafią na podstawie kontekstu generować nowe piksele, których nie ma w oryginalnym obrazie. Więcej o filtrach neuronowych przeczytamy w rozdziałach **6** i **7**. **Uwaga** Filtry neuronowe są obsługiwane tylko w systemach Windows 10 i nowszym.
- Narzędzie **Zaznaczania obiektów** automatycznie selekcjonuje wykryte na zdjęciu obiekty – wystarczy kliknąć. Więcej przeczytamy na stronie 47.
- Bazujący na procesorze GPU filtr **Farba olejna** działa teraz znacznie lepiej.
- Ulepszono narzędzie **Gradient** – przejścia tonalne wyglądają naturalniej i są gładsze.
- Udoskonalono funkcję **Eksportuj jako** – ma ona nowy interfejs, wydajniej oraz szybciej działa, a także ma lepszą obsługę profili kolorów.
- **Zastępowanie nieba** – narzędzie, które pozwala błyskawicznie podmienić niebo na zdjęciu. Adobe udostępnia liczne obrazy nieba, z których możemy sobie wybrać najbardziej odpowiedni do naszej koncepcji (patrz strona 78).
- Funkcja **Wypaczanie** została ulepszona – działa teraz elastyczniej.
- Możliwość zapisywania plików w chmurze, dzięki czemu mamy łatwy dostęp do pracy na różnych urządzeniach (zarówno stacjonarnych, jak i przenośnych).
- Narzędzie **Ramka** ułatwiające maskowanie – możemy utworzyć eliptyczne lub prostokątne ramki albo przetworzyć dowolny kształt lub tekst. Ramkę następnie wypełniamy obrazami (patrz strona 87).
- Nowa przestrzeń robocza **Wypełnianie z uwzględnieniem zawartości** z tech-



Fot. Наталья Семенкова / Pexels

nologią Adobe Sensei pozwala na interaktywne modyfikacje. Możemy wskazać, które piksele zostaną użyte do modyfikacji, a także zniekształcać piksele źródłowe. Efekt widoczny jest na żywo. Więcej na ten temat przeczytamy na stronie 72.

- **Tryb symetrii** – dzięki tej funkcji możemy malować symetryczne wzory.
- Funkcja **Zaznacz temat** – pozwala jednym kliknięciem zaznaczyć wyróżniające się elementy obrazu. Wykrywa między innymi osoby, zwierzęta, pojazdy czy zabawki (o tym przeczytamy więcej na stronie 47).
- Narzędzie **Pióro krzywizny** – umożliwia łatwe rysowanie gładkich krzywych i linii prostych.
- **Dostęp do zdjęć programu Lightroom** w programie Photoshop – wszystkie zsynchronizowane zdjęcia z programu Lightroom są dostępne w przestrzeni roboczej na ekranie początkowym w programie Photoshop.
- Łatwe **udostępnianie zdjęć** innym użytkownikom (także w serwisach społecznościowych).
- **Kopiowanie i wklejanie warstw** – możemy łatwo kopiować i wklejać warstwy między dokumentami (polecenia Kopiuj, Wklej i Wklej lokalnie).
- **Edytowanie panoram sferycznych** – Photoshop umożliwia edytowanie panoram sferycznych o równych kwadratach, które zarejestrowano oddzielnymi aparatami.
- W przypadku wtyczki Camera Raw pojawiła się opcja szybkiego zaznaczania obszarów i obiektów przy użyciu **Maski zakresu kolorów** i **Maski zakresu luminancji**.

WYMAGANIA ADOBE PHOTOSHOP I LIGHTROOM

Oto minimalne i rekomendowane wymagania programów Adobe (w przypadku systemów Windows):

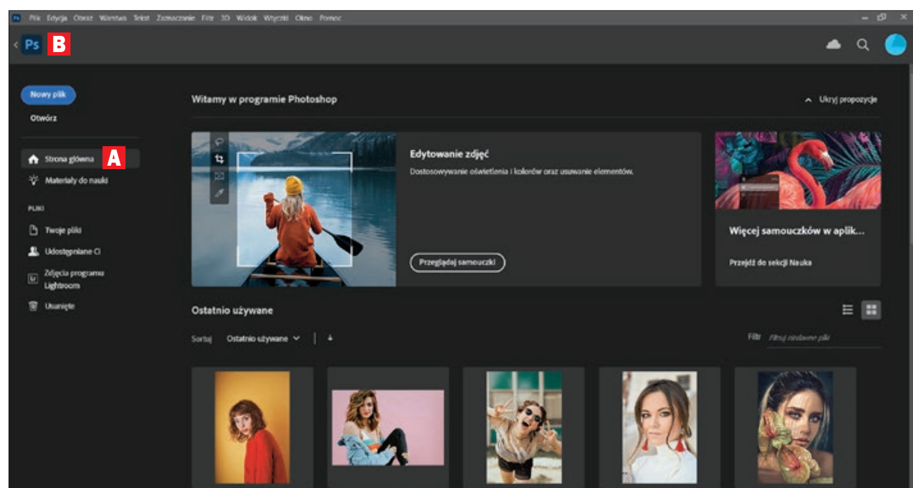
- co najmniej 2 GHz procesor Intel lub AMD z obsługą 64 bit lub procesor ARM 64 bit (rekomendowane)
- Windows 10 (64 bit) w kompilacji z numerem co najmniej 1909 (minimum)
- 8 GB (minimalnie), a najlepiej co najmniej 16 GB RAM (rekomendowane)
- ekran o rozdzielczości XGA lub WXGA (minimum), a najlepiej co najmniej Full HD (rekomendowane)
- karta graficzna z GPU wspierającym DirectX 12 i 2 GB pamięci VRAM (minimum), a najlepiej 4 GB (rekomendowane), dla procesora ARM musi to być zawsze minimum 4 GB pamięci VRAM
- 4 GB przestrzeni dyskowej (minimum), a najlepiej 16 GB i więcej (rekomendowane)

Takie wymagania spełni każdy względnie nowy komputer. Problem może sprawić wydajność i pojemność dysków pamięci tymczasowej (tak zwanych dysków scratch). RAM nawet 16 GB pozwoli na płynną pracę z dużą ilością danych, a więcej niż 32 GB nie przyniesie już większych korzyści, bo i tak spora część danych będzie przechowywana na dysku tymczasowym. Im wydajniejszy i pojemniejszy taki dysk, tym płynniejsza praca aplikacji Adobe, nawet przy obrazach o dużych rozdzielczościach. Warto w tym celu wskazać najlepszy dysk, jaki mamy w komputerze. Idealnie sprawdzą się tu dyski SSD (najlepiej z interfejsem NVMe).

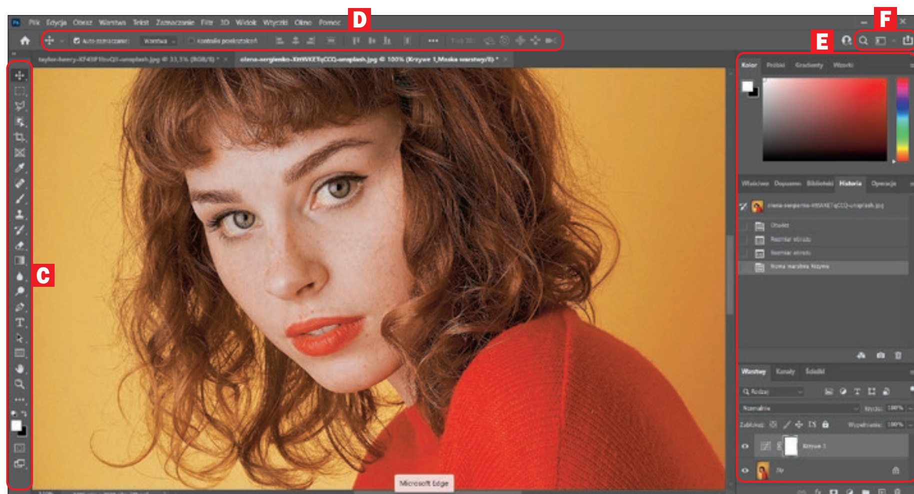
2 Okno i narzędzia Photoshopa

Photoshop jest wyposażony w bardzo dużo narzędzi i funkcji. Większość z nich została umieszczona na panelach, czyli niedużych oknach znajdujących się z boku interfejsu. Poznajmy narzędzia i panele Photoshopa

Po uruchomieniu Photoshopa widoczny jest ekran początkowy, który domyślnie pokazuje nasze ostatnie prace **A** (na stronie głównej). Korzystając z tej przestrzeni, możemy otworzyć pliki lub utworzyć nowe dokumenty, wyświetlić zdjęcia zapisane w chmurze Adobe, a także obrazy z Lightrooma lub udostępnione nam projekty. Jeśli klikniemy na ikonę **B**, przejdziemy do głównego interfejsu programu.
Photoshop oferuje kilka przestrzeni roboczych (Istotne elementy, Fotografia, Grafika i Internet, Malowanie, Ruch), przystosowanych do danych zadań. Znajdziemy je w menu **Okno**, **Przestrzeń robocza**. Domyślnie włączona jest przestrzeń **Istotne elementy**. W oknie programu po lewej stronie znajduje się pasek z narzędziami **C**. Są one pogrupowane zgodnie z zadaniami, jakie mają spełniać (grupy oznaczone są trójkącikami). Aby wejść do grupy narzędzi, wystarczy kliknąć na widoczne narzędzie prawym przyciskiem myszy. Pasek z narzędziami możemy edytować (na przykład usunąć z niego



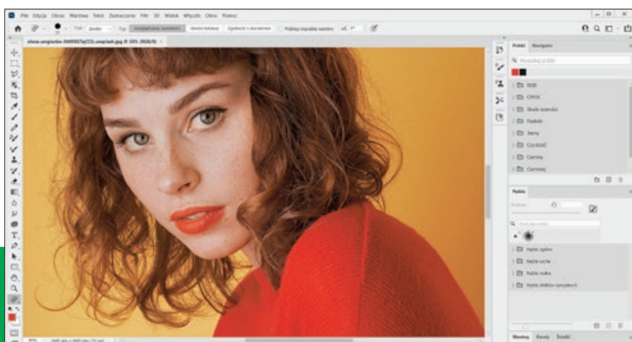
Fot. Olena Sergienko / Unsplas



niepotrzebne nam przybory). Powyżej, pod paskiem menu i nad obszarem z podglądem obrazu, znajduje się pasek z opcjami wybranego narzędzia **D**.

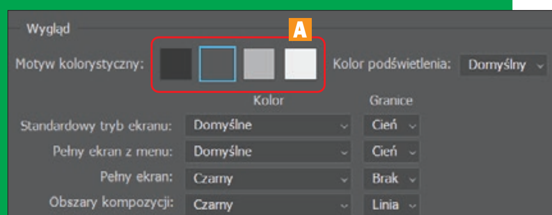
Po prawej stronie znajdują się panele **E** z opcjami narzędzi, innymi narzędziami i funkcjami czy ustawieniami. Jeśli potrzebny nam panel nie jest widoczny, wyświetlimy go, wybierając jego nazwę z menu **Okno**. Panele mogą być umieszczone luzem w oknie Photoshopa albo podłączone z boku ekranu lub do innych paneli jako zakładki. Warto wiedzieć, że wciskając klawisz tab, wyłączymy lub włączymy widoczność paneli, dzięki czemu zyskamy większą przestrzeń na obraz.

W prawym górnym narożniku interfejsu **F** znajdziemy opcje udostępniania prac oraz przełącznik obszarów roboczych, a także narzędzie wyszukiwania – jeśli chcemy znaleźć funkcję lub poradnik dotyczący danego działania, wystarczy tutaj wpisać jego nazwę.



KOLOR INTERFEJSU PHOTOSHOPA

Domyślny kolor okna Photoshopa to ciemny szary. Możemy jednak wybrać inny motyw kolorystyczny – do wyboru są jeszcze: bardzo ciemny szary, jasny szary oraz bardzo jasny szary **A**. Aby zmienić kolorystykę interfejsu, w menu **Edycja** klikamy na **Preferencje**, a potem na **Interfejs...**.

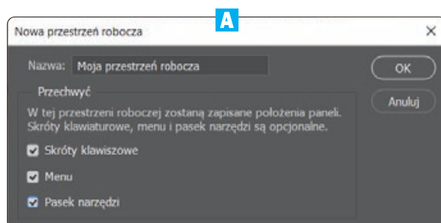


Przestrzenie robocze w Photoshopie

Photoshop oferuje kilka przestrzeni roboczych. Są to:

- **Istotne elementy** – w oknie programu widzimy tylko najważniejsze narzędzia i panele. To domyślna przestrzeń, która zadowoli większość użytkowników.
- **Grafika i internet** – przestrzeń skonfigurowana pod kątem projektantów grafiki, także na potrzeby internetu.
- **Ruch** – przestrzeń dla osób, które zajmują się animacją. Na dole okna znajduje się oś czasu potrzebna podczas edycji wideo.
- **Malowanie** – przestrzeń zaprojektowana dla cyfrowych artystów, gdzie najważniejszymi panelami są te zawierające pędzle i ich ustawienia.
- **Fotografia** – przestrzeń dla fotografów i retuszerów zawierająca panele przydatne podczas edycji zdjęć.
- **3D** – przestrzeń związana z tworzeniem i obróbką materiałów 3D (obecnie ta funkcja jest wycofywana).

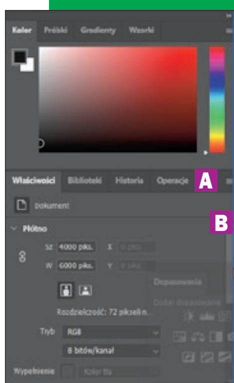
Układ, liczbę i zawartość paneli wyświetlonych w oknie Photoshopa możemy dowolnie zmieniać, aranżując własną przestrzeń roboczą, specjalnie dopasowaną do naszych potrzeb. Warto ją zapisać, aby móc korzystać z niej w każdym momencie. W tym celu z menu **Okno** i **Przestrzeń robocza** wybieramy **Nowa przestrzeń robocza...**. Nazywamy przestrzeń i ewentualnie zaznaczamy elementy, które ma zawierać **A**. Klikamy na **OK**. Naszą przestrzeń wybierzemy potem z menu **Okno** i **Przestrzenie robocze**.



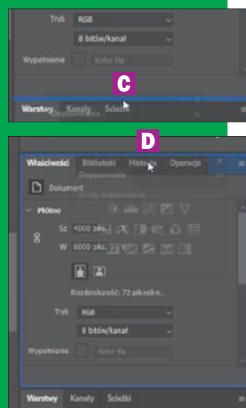
Możemy też zablokować aktualną przestrzeń roboczą, dzięki czemu przypadkiem nie przesuniemy panelu czy paska z narzędziami – w menu **Okno** i **Przestrzeń robocza** zaznaczamy opcję **Zablokuj przestrzeń roboczą**.

JAK DOKOWAĆ PANELE

Panele mogą być luźnymi oknami, które umieścimy w dowolnym miejscu interfejsu. Ale dla wygody warto je zadokować.



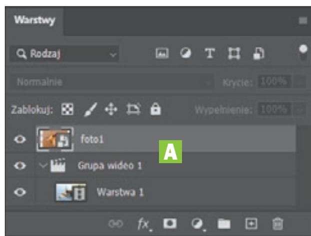
Zadokowane do innych paneli okna pogrupowane są na zakładkach **A**. Chwytając myszą za zakładki i przeciągając, możemy je zamieniać miejscami albo przemieścić wybrany panel do innej grupy paneli. Aby zadokować wybrany panel z prawej strony okna Photoshopa, chwytamy myszą za jego belkę i dosuwamy do prawej strony, aż pojawi się niebieska pionowa linia **B**. Jeśli chcemy umieścić panel pomiędzy innymi panelami w pionie (jako samodzielnie zadokowane okno), musimy tak dosunąć panel, aby pomiędzy panelami pojawiła się pozioma niebieska linia **C**. Aby zadokować do innych paneli (jako zakładkę), umieśćmy panel tak, żeby pojawił się niebieski obrys panelu, do którego dokujemy **D**.



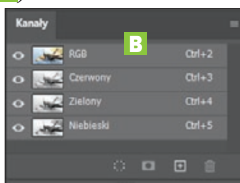
Panele Photoshopa

Panele to okna dokowalne (palety), zawierające wiele praktycznych narzędzi i opcji. Poznajmy je.

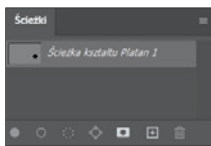
■ Panel **Warstwy** – pozwala tworzyć kolejne warstwy obrazu **A** i pracować na nich.



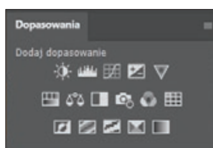
■ Panel **Kanały** – zawiera kanały obrazu (na przykład trzy składowe R, G i B oraz jeden zbiorczy **B**).



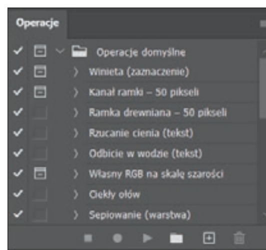
■ Panel **Ścieżki** – służy do zarządzania ścieżkami.



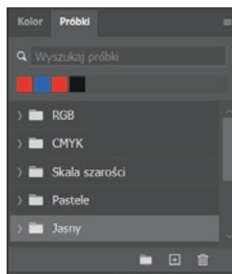
■ Panel **Dopasowania** – zawiera narzędzia korekcji kolorów oraz tonów. Umożliwia niedestruktywną edycję zdjęć.

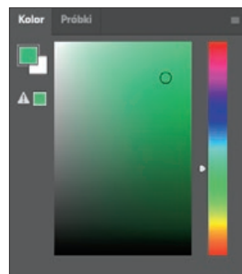


■ Panel **Operacje** – pozwala automatyzować pracę w Photoshopie, dzięki czemu za jednym kliknięciem możemy wykonać szereg operacji.

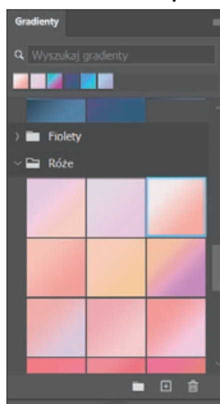


■ Panele **Kolor** i **Próbki** – tu można dobierać kolory narzędzi. Zawierają gotową paletę, możemy również tworzyć własne odcienie.

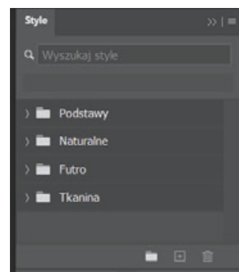




■ Panel **Gradienty** – znajdziemy tu zestawy gradientów o różnych tonacjach.



■ Panel **Style** – zawiera gotowe ustawienia, które możemy zastosować do zdjęć czy utworzonych obiektów.

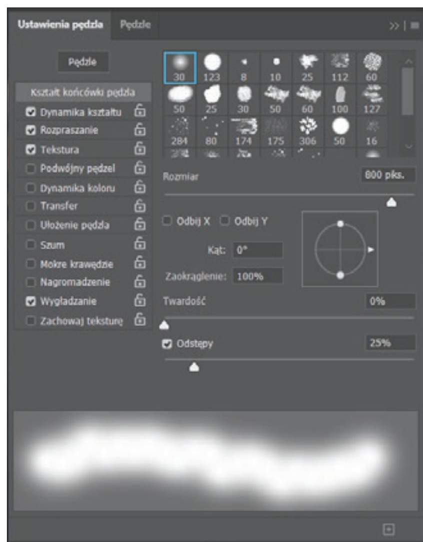


■ Panel **Wzorki** – to różne desenie do wykorzystania w projekcie.

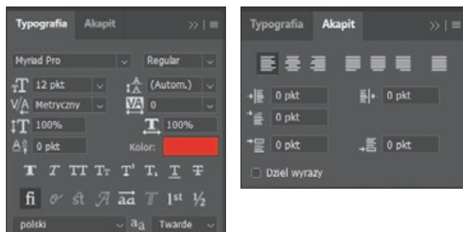
■ Panel **Kształty** – znajdziemy na nim bibliotekę kształtów.

■ Panel **Pędzle** – pozwala zarządzać ustawieniami pędzla, na przykład kształtami końcówek.

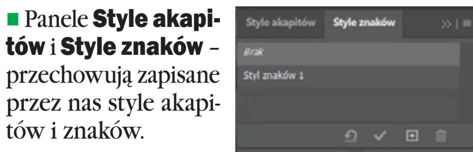
■ Panel **Ustawienia pędzla** – zawiera szczegółowe ustawienia dla narzędzia Pędzel.



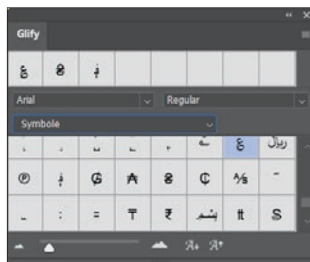
■ Panele **Typografia** i **Akapit** – zawierają ustawienia dotyczące czcionki oraz tekstu.



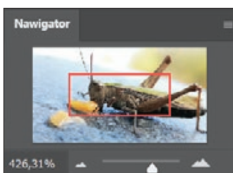
■ Panele **Style akapitów** i **Style znaków** – przechowują zapisane przez nas style akapitów i znaków.



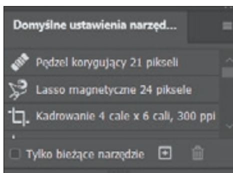
■ Panel **Glify** – umożliwia wstawianie różnych symboli i znaków do tekstu w Photoshopie.



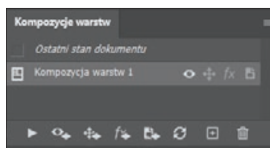
■ Panel **Nawigator** – to jedno z narzędzi zarządzania podglądem obrazu (na przykład skalowania czy przesuwania podglądu w oknie).



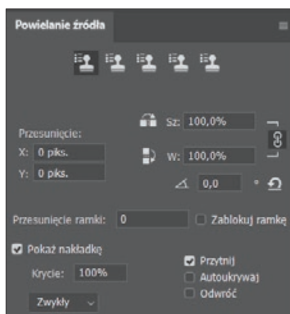
■ Panel **Domyślne ustawienia narzędzi** – zawiera gotowe ustawienia wybranych narzędzi.



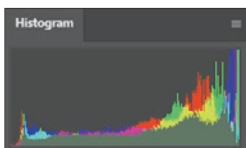
■ Panel **Kompozycje warstw** – za pomocą tego panelu możemy zarządzać kompozycjami warstw.



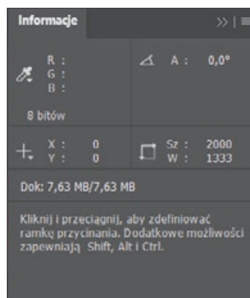
■ Panel **Powielanie źródła** – zawiera zaawansowane ustawienia dla narzędzi Stempel oraz Pędzel korygujący.



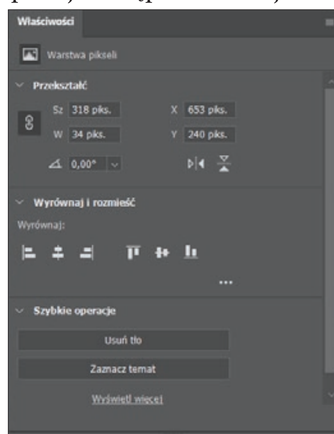
■ Panel **Histogram** – pokazuje wykres zawartości poszczególnych pikseli obrazu.



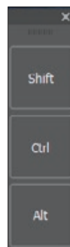
■ Panel **Informacje** – wyświetla informacje o obrazie (na przykład kolory pikseli lub wymiary kadru).



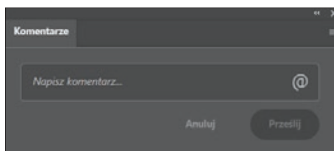
■ Panel **Właściwości** – pokazuje właściwości i operacje dostępne dla danej warstwy.



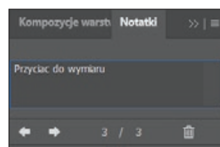
■ Panel **Klawisze modyfikatorów** – daje dostęp do często używanych modyfikatorów (klawiszy shift, ctrl i alt) na urządzeniach dotykowych z systemem Windows.

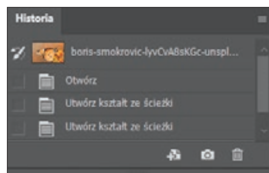


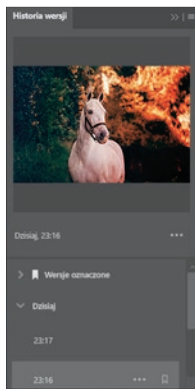
■ Panel **Komentarze** – zawiera komentarze dotyczące udostępnionych dokumentów.



■ Panel **Notatki** – panel z notatkami tworzonymi przy użyciu narzędzia Notatka.



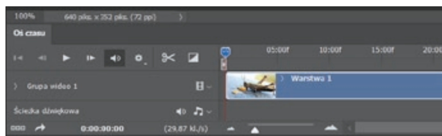




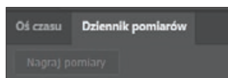
■ Panel **Historia** – za pomocą tego panelu możemy cofnąć (lub przywrócić) wykonane czynności do wybranego etapu.

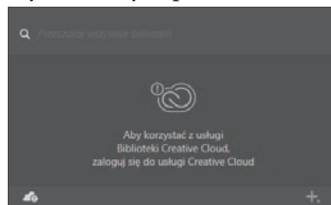
■ Panel **Historia wersji** – przechowuje historię zmian plików zapisanych w chmurze.

■ Panel **Oś czasu** – panel do edycji plików wideo i tworzenia animacji.



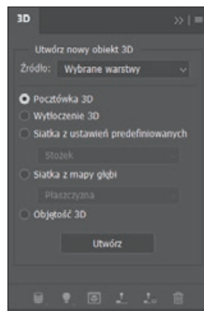
■ Panel **Dziennik pomiarów** – wyświetla i przechowuje wyniki różnych pomiarów.





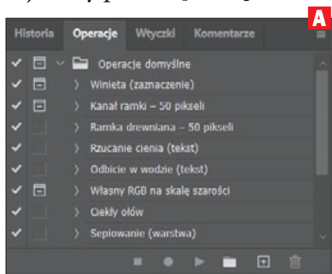
■ Panel **Biblioteki** – gromadzi elementy graficzne związane z projektem i pozwala je współdzielić.

■ Panel **3D** – zawiera narzędzia pracy z obiektami 3D (funkcja jest wycofywana z Photoshopa).



Automatyzacja pracy – operacje Photoshopa

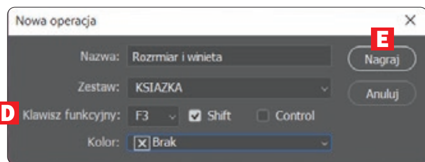
Operacje (inaczej akcje) utworzone w Photoshopie pozwalają błyskawicznie zrealizować zadane działania. Za ich pomocą możemy wykonać bardzo czasochłonną pracę w zaledwie kilka sekund. Musimy tylko nagrać pożądane czynności (które chcemy zaaplikować potem do innych plików) na przykładowym dokumencie. Do nagrywania operacji służy panel **Operacje**.



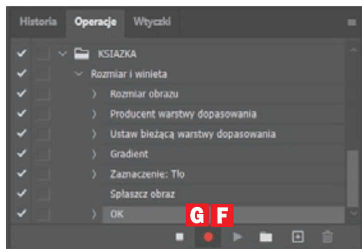
1 W panelu **Operacje** wyświetlone są domyślne operacje Photoshopa. Klikając na **A** w prawym narożniku panelu, możemy dodać kolejne gotowe zestawy lub (klikając na **Wczytaj operacje**) dodać te, które mamy zapisane na dysku – na przykład akcje pobrane z internetu ze stron ich twórców.

2 Aby nagrać własne operacje, klikamy na **B** (by utworzyć zestaw operacji), a potem na **C**, by utworzyć nową operację. Nadajemy charakterystyczną nazwę operacji, taką, która dobrze opisuje dane zadanie. Wskazujemy zestaw, do którego operacja ma być przypisana, i ewentualnie wybieramy przyporządkowany klawisz funkcyjny **D** (jego wciśnięcie spowoduje wykonanie nagranych czynności). Klikamy na przycisk

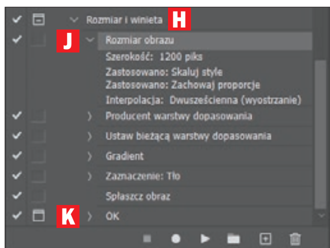




Nagraj E, by rozpocząć nagrywanie. Nagrywanie możemy również rozpocząć, wciskając na panelu **Operacje** przycisk F.



3 Teraz wykonujemy na wyświetlonym w oknie Photoshopa dokumencie działania, które chcemy nagrać, na przykład zmniejszamy obraz, wyostrzamy, dodajemy winietę i ewentualnie zapisujemy. Zatrzymujemy nagrywanie, klikając na ikonę G.



4 Wszystkie czynności H zostały zarejestrowane na panelu **Operacje**. Po kliknięciu na J możemy rozwinąć opis dla każdej czynności i podejrzeć, jakie parametry zostały zastosowane.

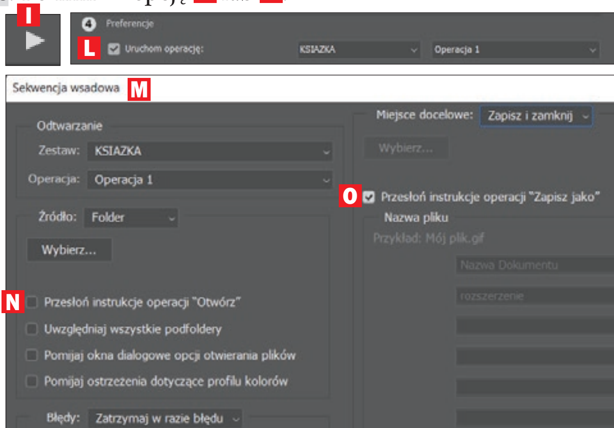
5 Po kliknięciu na I nagrane czynności zostaną zastosowane na aktywnym dokumencie.

6 Jeśli nie chcemy, aby wszystkie operacje były wykonywane za każdym razem z tymi samymi ustawieniami, klikamy po lewej stronie przy danym kroku, by włączyć tak zwaną kontrolkę modalną. Taka ikona K oznacza, że w tym momencie wykonywania zadania pojawi się okno dialogowe na przykład filtra lub innego narzędzia, w którym będziemy mogli zmodyfikować ustawienia. Jeśli taki znaczek umieścimy przy czynności zapisywania pliku, podczas odtwarzania pojawi się okno zapisu, gdzie możemy nadać nową nazwę i rozszerzenie lub zmienić lokalizację pliku.

7 Gotowe zadanie możemy w każdej chwili zmodyfikować, nagrywając kolejne czynności. Możemy też zmienić ustawienia – wystarczy kliknąć dwukrotnie na czynność w nagranej operacji i wprowadzić nowe parametry.

8 Klikając w prawym narożniku na menu panelu **Operacje**, możemy określić bardziej zaawansowane działania, na przykład specyficzne polecenia czy opcje wykonywania operacji.

9 Operacje możemy wykorzystać podczas wsadowego zapisywania plików za pomocą opcji **Procesor obrazów**. W tym celu wybieramy **Plik**, **Skrypty** i **Procesor obrazów...**, a w oknie zaznaczamy L i ustawiamy operację. Możemy też z menu **Plik**, **Automatyzuj** wybrać **Sekwencja wsadowa...** – w oknie M ustawiamy operację i parametry zapisu. Jeśli operacja zawiera polecenia otwierania lub zapisu, to możemy zaznaczyć opcję N lub O.



NARZĘDZIA PHOTOSHOPA

 **Przesunięcie** – służy do zaznaczania i przesuwania zawartości warstw, a także selekcji i linii pomocniczych.

 **Obszar kompozycji** – przycina zawartość warstw do swojego obramowania.

 **Zaznaczanie prostokątne** – służy do tworzenia prostokątnych selekcji.

 **Zaznaczanie eliptyczne** – służy do tworzenia eliptycznych selekcji.

  **Zaznaczanie pojedynczych rzędów** i **Zaznaczanie pojedynczych kolumn** – służą do tworzenia selekcji o szerokości 1 piksela.

 **Lasso** – służy do tworzenia odręcznych selekcji.

 **Lasso wielokątne** – służy do tworzenia różnych kształtów selekcji poprzez rysowanie odcinków linii.

 **Lasso magnetyczne** – służy do tworzenia selekcji, linia selekcji przyciągana jest automatycznie przez kontrastowe krawędzie obiektów.

 **Zaznaczanie obiektów** – automatycznie zaznacza wyróżniające się obiekty.

 **Szybkie zaznaczanie** – maluje selekcje za pomocą regulowanej końcówki pędzla. Zaznaczenie jest automatycznie rozszerzane na obszary o podobnym kolorze.

 **Różdżka** – pozwala automatycznie wyselekcjonować obszary o podobnych kolorach.

 **Kadrowanie** – służy do przycinania obrazu.

 **Kadrowanie perspektywniczne** – służy do kadrowania ze zmianą perspektywy.

 **Cięcie na plasterki** – pozwala pociąć obraz (na przykład layout strony internetowej) na poszczególne części.

 **Zaznaczanie plasterków** – służy do zaznaczania pociętych części obrazu.

 **Ramka** – do tworzenia ramek zastępczych obrazów.

 **Kroplomierz** – służy do pobierania próbki koloru z obrazu (barwa ta staje się od razu kolorem pędzla).

 **Próbkowanie kolorów** – pozwala pobierać informacje o kolorze z kilku obszarów obrazu naraz.

 **Miarka** – pozwala mierzyć odległości czy kąty pomiędzy obiektami.

 **Notatki** – pozwala tworzyć i dołączać do obrazu uwagi.

 **Zliczanie obiektów** – pomaga policzyć obiekty na obrazie.

 **Punktowy pędzel korygujący** – usuwa punktowe detale obrazu (na przykład pieprzyki na portrecie).

 **Pędzel korygujący** – usuwa większe skazy.

 **Łatka** – usuwa detale obrazu.

 **Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości** – przesuwa obiekt, a miejsce po nim wypełnia wtopionymi pikselami.

 **Czerwone oczy** – usuwa efekt czerwonych oczu.

 **Pędzel** – służy do malowania. Może tworzyć miękkie wzorzyste obrysy.

 **Ołówek** – służy do rysowania. Krawędź obrysu jest twarda.

 **Zastępowanie kolorów** – służy do zastępowania jednego koloru drugim. Proces odbywa się podczas malowania.

 **Pędzel mieszający** – realistycznie symuluje techniki malarskie i przydaje się do retuszu.

 **Stempel** – służy do malowania kopią wybranego obszaru obrazu.

 **Stempel ze wzorkiem** – służy do malowania wzorkiem.

  **Pędzel historii** oraz **Artystyczny pędzel historii** – pozwalają malować po obrazie, odsłaniając wybrany moment historii.


Gumka – usuwa piksele wybranej warstwy lub tła.


Gumka tła – usuwa obszary jednorodne poprzez przeciąganie myszą.


Magiczna gumka – pozwala usunąć od razu cały obszar o jednolitym kolorze.


Gradient – pozwala tworzyć płynne przejścia pomiędzy kolorami.


Wiadro z farbą – służy do tworzenia jednolitych wypełnień.


Rozmywanie – rozmywa ostre krawędzie obiektów na obrazie.


Wyostrzanie – wyostrza obiekty na obrazie.


Smużenie – tworzy rozmazane smugi na obiektach.


Rozjaśnianie – rozjaśnia wybrane obszary obrazu.


Ściemnij – ściemnia wybrane obszary obrazu.

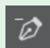

Gąbka – zwiększa lub zmniejsza nasycenie barw wybranych obszarów obrazu.


Pióro – służy do rysowania precyzyjnych ścieżek za pomocą Krzywych Beziera.


Pióro dowolne – służy do rysowania odręcznych ścieżek.


Pióro krzywizny – łatwe rysowanie gładkich krzywych i linii prostych.


Dodawanie punktów kontrolnych – dodaje punkty kontrolne, pozwalające zmienić kształt ścieżki.


Usuwanie punktów kontrolnych – usuwa punkty kontrolne, upraszczając kształt ścieżki.


Konwertowanie punktów – konwertuje punkty ścieżki.


Tekst – służy do tworzenia napisów.


Tekst pionowy – służy do tworzenia napisów w pionie.



Pionowa maska tekstowa i **Pozioma maska tekstowa** – tworzą zaznaczenia w kształcie liter.



Zaznaczanie ścieżek i **Zaznaczanie bezpośrednie** – pozwalają operować ścieżkami.


Prostokąt – tworzy prostokątne kształty jako wypełnienia, warstwy kształtu lub ścieżki.


Elipsa – tworzy eliptyczne kształty.


Trójkąt – tworzy trójkątne kształty.


Wielokąt – tworzy wielokątne kształty.


Linia – tworzy kształt linii o wybranej grubości.


Kształt własny – tworzy kształty wybranych obiektów z listy.


Rączka – przesuwa obraz w oknie dokumentu.


Obróć widok – obraca obszar roboczy (przy włączonej funkcji OpenGL).


Lupka – służy do skalowania podglądu.


Edytuj pasek narzędzi – skrót do okna edycji paska narzędzi.



Kolor pierwszego planu (pozwala wybrać kolor narzędzia) i **Kolor tła**. Kolory można modyfikować. Jeśli chcemy zamienić barwy miejscami, klikamy na A.


Przycisk **Edytuj w trybie szybkiej maski** – pozwala przełączyć się w tryb szybkiej maski i tworzyć szybko zaznaczenia za pomocą pędzla.


Zmień Tryb ekranu – pozwala przełączać pomiędzy trybami ekranu.

3 Podstawowe operacje w Photoshopie

Podstawowe operacje to przede wszystkim otwieranie, tworzenie i zapisywanie plików w Photoshopie. Program oferuje tutaj różne możliwości

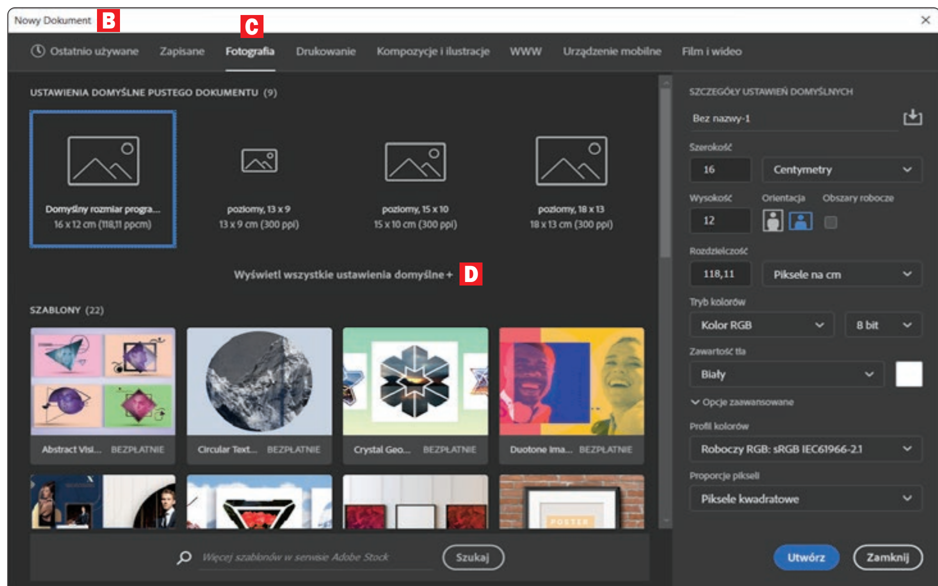
Tworzenie nowych dokumentów

Możemy utworzyć dokument z szablonu, wybrać gotowe ustawienie albo ustawić parametry samodzielnie.

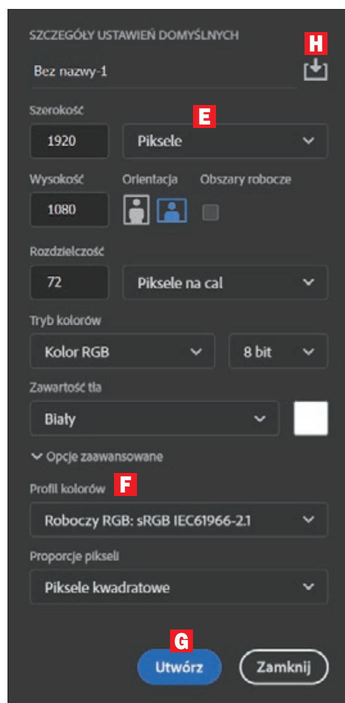
A Nowy plik Otwórz

1 Aby utworzyć nowy plik, na stronie głównej klikamy na **A** lub z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. Pojawi się okno tworzenia dokumentu **B**, w którym domyślnie widać ostatnio używane ustawienia.

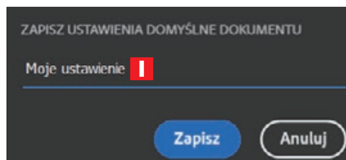
2 Jeśli chcemy skorzystać z predefiniowanego ustawienia dla dokumentu, to przechodzimy na jedną z zakładek – na przykład **Fotografia** **C**. Znajdziemy tutaj rozmaite bezpłatne szablony oraz ustawienia dla pustego dokumentu o parametrach dostosowanych do odbitek i wydruków w różnych formatach. Klikamy na **D**, by wyświetlić więcej takich ustawień.



3 Jeśli chcemy samodzielnie dostosować ustawienia, parametry wpisujemy po prawej stronie okna. Podajemy wymiary dokumentu w określonych jednostkach E, kolor tła, tryb kolorów, a w opcjach zaawansowanych profil kolorów F. Klikamy na **Utwórz** G.

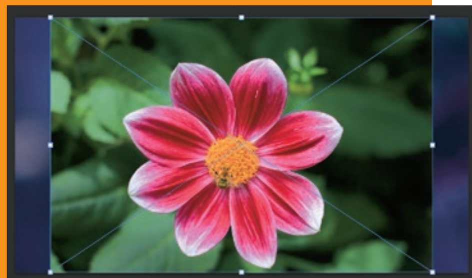


4 Aby zapisać na przyszłość ustawienia dokumentu, klikamy na H. Następnie nazywamy ustawienie I i klikamy na **Zapisz**. Zapisane ustawienie znajdziemy na zakładce **Zapisane**.



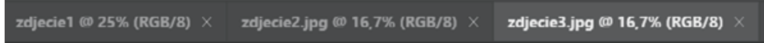
UMIESZCZANIE PLIKU W OTWARTYM DOKUMENCIE

Jeśli plik przeciągniemy i upuścimy w obszarze otwartego już w Photoshopie dokumentu, to zostanie on umieszczony w tym dokumencie jako warstwa z obiektem inteligentnym (więcej o tym przeczytamy dalej).


Fot. nicolas reymond / Unsplash

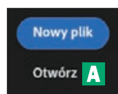
Otwieranie i importowanie plików

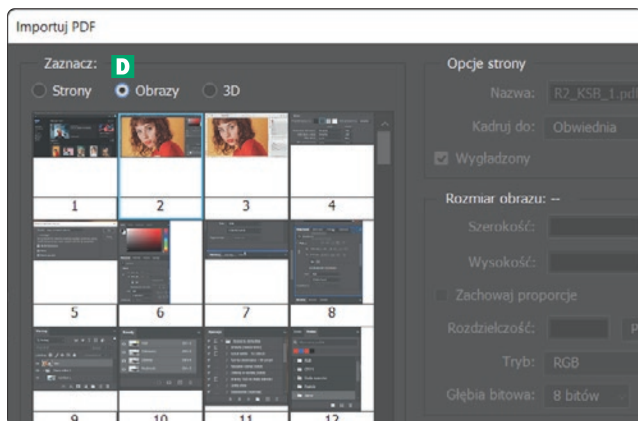
Photoshop obsługuje wiele formatów plików graficznych, choć do otwarcia niektórych potrzebuje wtyczki (dotyczy to zdjęć RAW, patrz strona 100). Zobaczmy, jak otwierać obrazy w Photoshopie.



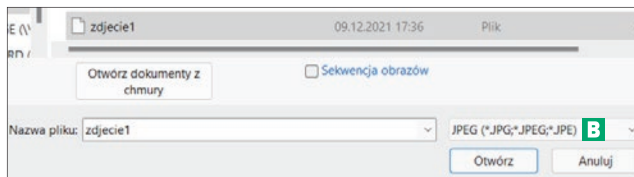
1 Pliki możemy wczytać do programu, po prostu przeciągając je z na przykład z Eksploratora Windows. W ten sposób możemy przeciągnąć nawet grupę plików. Otworzone grupowo pliki pojawią się jako zakładki w oknie Photoshopa. Jeśli otwieramy plik RAW, to zostanie on wczytany do okna wtyczki **Camera Raw**.

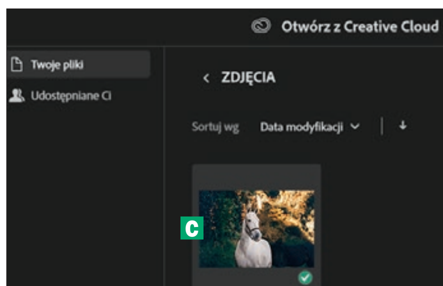
2 Standardowo otwieramy plik, w oknie głównym klikając na **A** lub z menu **Plik** wybierając **Otwórz...**. Jeśli z menu **Plik** wybierzemy polecenie **Otwórz jako obiekt inteligentny...**, to wczytany obraz będzie obiektem inteligentnym (patrz strona 43).





3 Za pomocą polecenia **Plik**, **Otwórz jako...** możemy otworzyć pliki, które nie mają rozszerzeń, ale znany jest nam prawdziwy format pliku (rozszerzenie wówczas wybieramy z listy **B**).

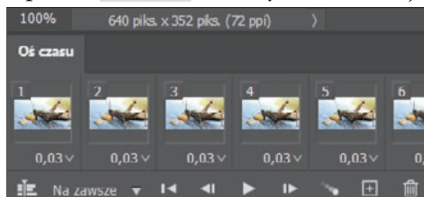


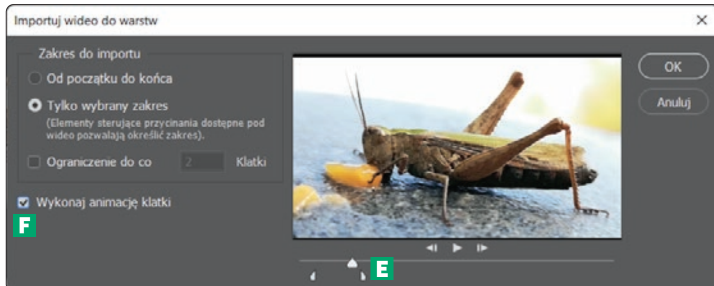


4 Jeśli chcemy otworzyć obraz **C** zapisany w chmurze Adobe, to w oknie głównym klikamy na **Twoje pliki**. Możemy też w oknie otwierania pliku wybrać opcję **Otwórz dokumenty z chmury**.

5 Aby wczytać obrazy zawarte w plikach PDF, otwieramy dokument, wybierając z menu **Plik** polecenie **Otwórz...**. Następnie w oknie importu zaznaczamy **D**, wskazujemy obraz i klikamy na **OK**.

6 Photoshop pozwala na zaimportowanie do okna programu także klatek z filmu wideo. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Importuj** i **Klatki wideo do warstw...**. W nowym oknie określamy, czy ma to być całe wideo czy tylko zakres (ograniczamy go za pomocą suwaków pod podglądem **E**). Jeśli zaznaczymy opcję **F**, to klatki filmu będą widoczne nie tylko jako warstwy z obrazami, ale również jako klatki na panelu **Oś czasu**, służącym do animacji.





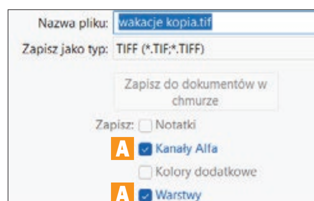
Zapisywanie plików

W zależności od przeznaczenia naszego pliku powinniśmy użyć odpowiednich metod i poleceń zapisu.

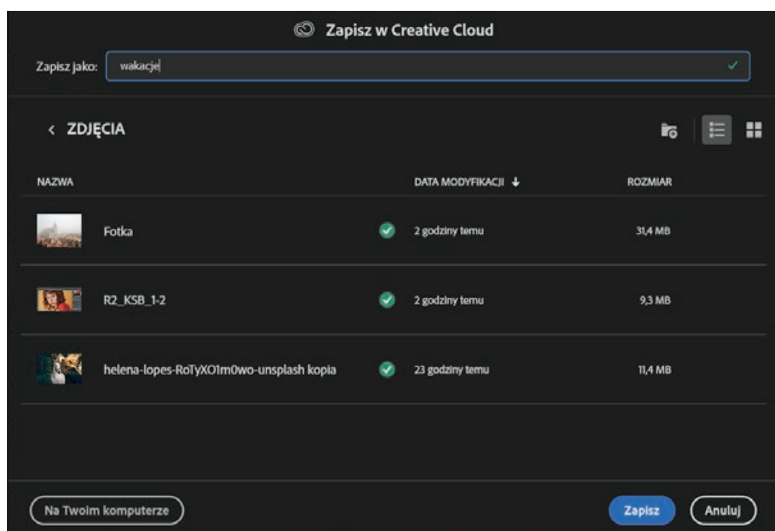
1 Zapisywanie na bieżąco kolejnych etapów naszej pracy w Photoshopie jest bardzo ważne, jeśli nie chcemy przypadkiem utracić jej efektów. W tym celu najlepiej zapisać dokument w natywnym formacie Photoshopa **.PSD** lub **.PSDC** (jeśli plik zapisywany jest w chmurze). Jest on bezstratny. Z menu **Plik** wybieramy **Zapisz jako...** lub **Zapisz kopię...**. Pojawia się okno, w którym klikamy na **Zapisz na komputerze** lub **Zapisz w Creative Cloud** (czyli w chmurze). Po zapisaniu pliku po każdej znaczącej zmianie wprowadzanej w dokumencie wciskamy skrót klawiaturowy ctrl+S lub wybieramy **Plik** i **Zapisz**.

2 Po wybraniu opcji zapisu w chmurze pojawi się okno, w którym nazywamy plik, i klikamy na **Zapisz**. Pliki zapisywane w chmurze mają rozszerzenie **.psdc**. Zaletą zapisu w chmurze jest możliwość zachowania kolejnych wersji dokumentu, a także dostęp do pracy z różnych urządzeń podłączonych do internetu.

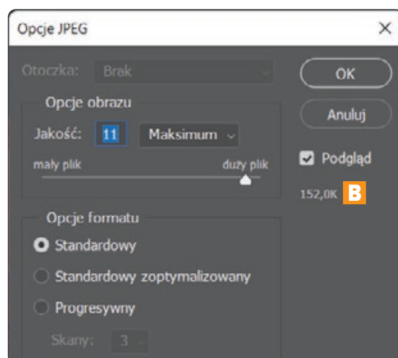
3 Jeśli zapisujemy plik na komputerze, możemy wskazać dowolny graficzny format dostępny w oknie zapisu pliku. Warto wiedzieć, że format **TIFF** także jest formatem bezstratnym i zachowującym w pliku warstwy obrazu oraz kanały alfa (czyli przezroczystości). Jeśli chcemy zapisać obraz jako TIFF bez osobnych warstw czy kanałów, powiększających rozmiar pliku, wybierzmy polecenie **Zapisz kopię...**, a następnie usuńmy zaznaczenia z odpowiednich pól **A**.



4 W oknie dialogowym **Zapisz jako** dostępne do zapisu są tylko formaty, które obsługują wszystkie bieżące właściwości pliku (na przykład warstwy, kanały, 16-bitową głębię). Jeżeli nasz dokument zawiera takie elementy, to nie znajdziemy tutaj na przykład stratnego formatu **JPEG**. W takim przypadku musimy wybrać polecenie **Zapisz kopię...**.



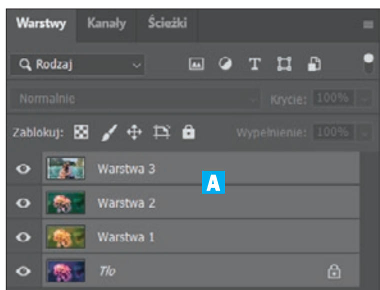
5 Podczas zapisywania pliku w formacie JPEG pojawia się okno opcji zapisu, gdzie określamy docelową jakość pliku. Im wyższa jakość, tym większy rozmiar pliku. Wielkość pliku widoczna jest w polu **B**. Jeśli mamy zaznaczone pole **Podgląd**, to na obrazie wyświetlonym w oknie Photoshopa zobaczymy efekty zastosowanych ustawień (jak artefakty kompresji). Przygotowując obraz na potrzeby internetu, musimy na to zwracać uwagę.



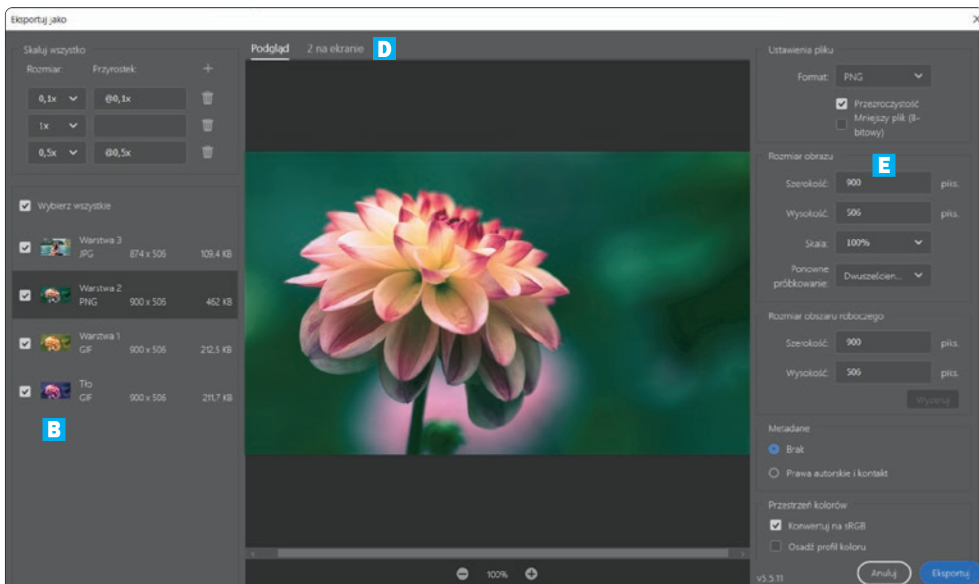
Zapis obrazów do internetu

Jeśli chcemy zapisać obraz z myślą o internecie, to najlepiej skorzystać z metody eksportu.

1 Z menu **Plik** wybieramy **Eksportuj** i **Eksportuj jako...**. Możemy też zaznaczyć jedną lub więcej warstw **A** na panelu **Warstwy** i z kontekstowego menu wybrać **Eksportuj jako...**.



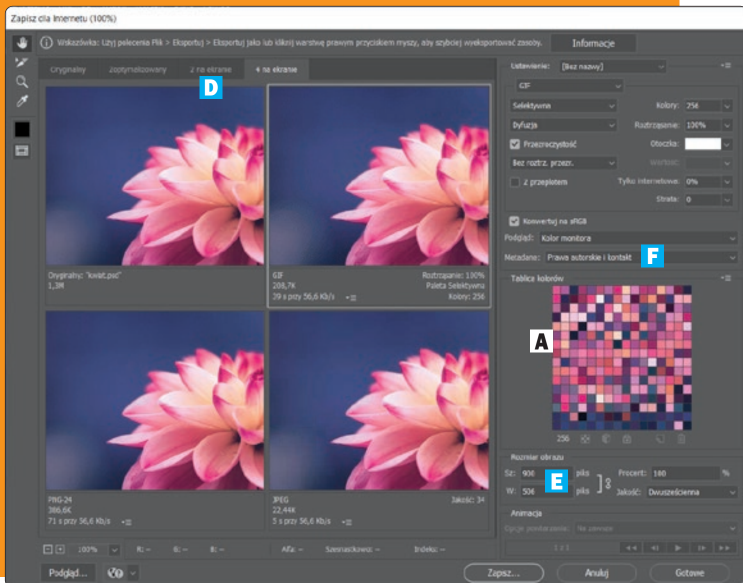
2 Jeśli wybraliśmy kilka warstw, to po lewej stronie okna eksportu zobaczymy listę miniatur **B**. Dla każdego obrazu możemy ustawić inne parametry eksportu.



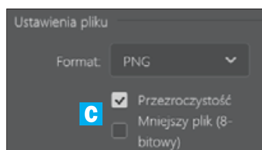
Fot. Tj Holowaychuk / Unsplash

ZAAWANSOWANY ZAPIS DLA INTERNETU

Starsza opcja zapisu dla internetu w Photoshopie (popularna w starszych wersjach programu) zawiera więcej zaawansowanych ustawień eksportu, na przykład tablicę kolorów dla plików **A** oraz narzędzie do zaznaczania plasterków (opcja dla projektantów stron WWW). Aby skorzystać z tej metody, z menu **Plik** wybieramy **Eksportuj** oraz **Zapisz dla internetu (starsza opcja)...**.



3 Po prawej stronie wybieramy format zapisu (mamy do wyboru JPG, PNG i GIF). Jeśli wybierzemy JPG, określamy dodatkowo jakość pliku, a w przypadku PNG – przezroczystość i liczbę bitów **C**.



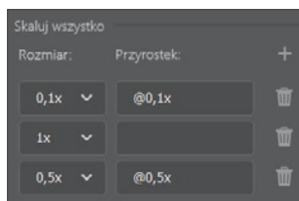
4 Pod podglądem obrazu widoczny jest szacowany rozmiar pliku. W oknie podglądu możemy wyświetlić na przykład dwie wersje obrazu **D** z różnymi ustawieniami, by je porównać. Można na przykład wybierać różne formaty plików albo odmienne ustawienia dla tego samego formatu.

5 Od razu możemy też zmienić rozmiar obrazu w pikselach **E**.

6 Jeśli chcemy usunąć metadane z pliku, zaznaczamy **Brak**. Możemy jednak chcieć zostawić zapisane informacje o prawach autorskich oraz kontakt do nas **F**.

7 Jeśli obrazy nie mają profilu kolorów lub są zapisane w innej niż internetowa przestrzeni, to możemy je przekonwertować na przestrzeń sRGB (najlepszą do internetu) oraz osadzić profil koloru.

8 Za pomocą okna eksportu możemy zapisać każdy obraz w kilku wymiarach. W tym celu po lewej stronie z listy wybieramy rozmiar. Aby dodać kolejną wersję z nowym rozmiarem, klikamy na znak plusa.



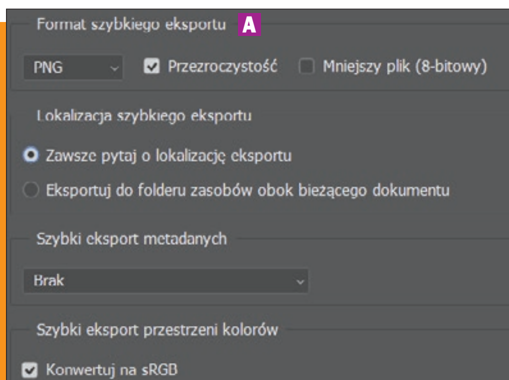
9 Klikamy na **Eksportuj**, by wyeksportować obrazy do wybranego folderu.

SZYBKI EKSPORT

Jeśli chcemy szybko wyeksportować obrazy zgodnie z określonymi wcześniej ustawieniami, skorzystajmy z metody szybkiego eksportu.

1 Najpierw musimy określić ustawienia, z których najczęściej będziemy korzystać. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Eksportuj** oraz **Preferencje eksportowania...**. W oknie dialogowym wybieramy docelowy format pliku oraz inne ustawienia **A**.

2 Teraz wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszy na warstwę lub warstwy na panelu **Warstwy** i wybrać na przykład **Szybki eksport jako PNG**. Program już nie pyta o ustawienia. Obrazy zostaną zapisane we wskazanym folderze.

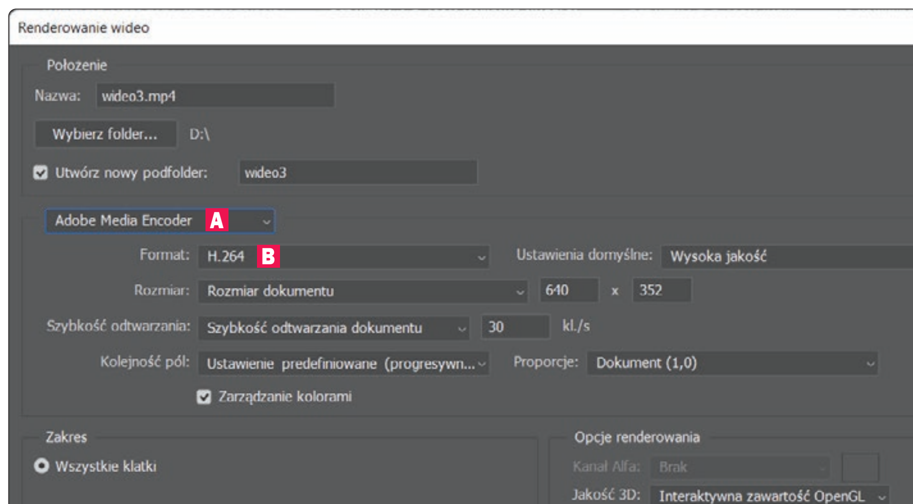


Zapisujemy wideo

Utworzone lub edytowane w Photoshopie wideo lub animację możemy zapisać w popularnym formacie wideo MP4.

1 Z menu **Plik** wybieramy **Eksportuj** i **Renderuj wideo...**. W oknie dialogowym wybieramy **A** oraz wskazujemy format **B**. Mamy do wyboru H.264, QuickTime oraz DPX.

2 Określamy rozmiar filmu, szybkość odtwarzania oraz inne parametry wideo. Klikamy na **Renderuj**. Film zostanie zapisany we wskazanym folderze.

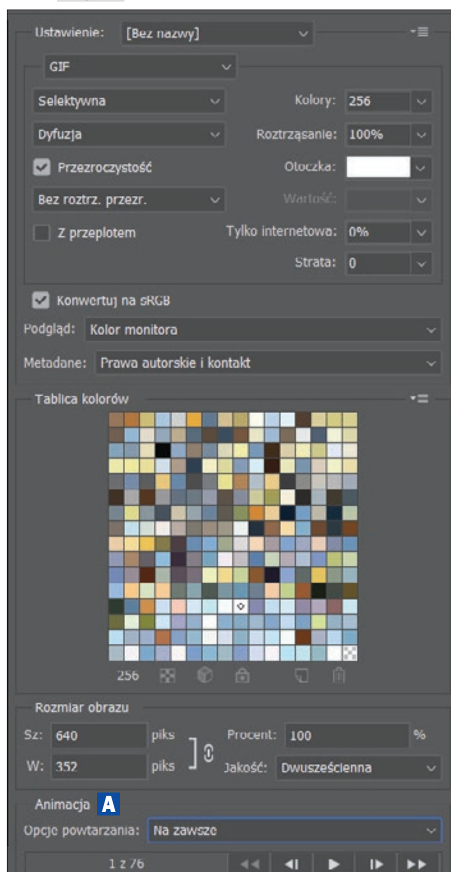


Zapisujemy animowany GIF

Jeśli chcemy zapisać animowany GIF, musimy skorzystać z opcji zapisu dla internetu.

1 Po określeniu parametrów animacji na panelu **Oś czasu** (patrz strona 14) z menu **Plik** wybieramy **Eksportuj** oraz **Zapisz dla internetu (starsza opcja)...**.

2 Po prawej stronie wskazujemy format GIF i określamy potrzebne parametry. Ustawiamy rozmiar obrazu oraz opcje powtarzania animacji **A**. Klikamy na **Zapisz** i na **Zapisz**.



WSADOWY ZAPIS PLIKÓW

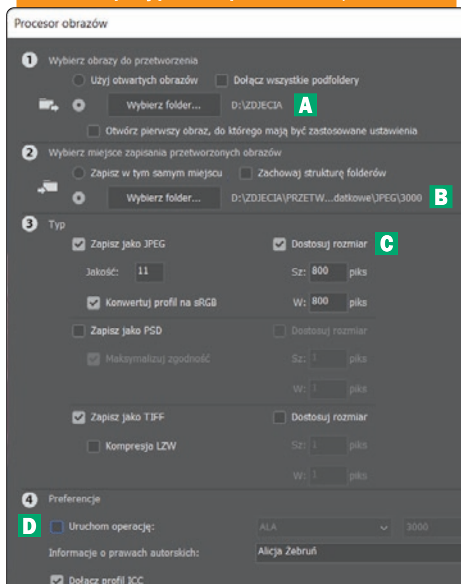
Do zapisywania wielu plików za jednym razem w Photoshopie służy skrypt. Pozwala on na przetworzenie całego folderu obrazów lub na hurtowy zapis wszystkich otwartych w oknie programu dokumentów.

1 Z menu **Plik** wybieramy **Skrypty** i **Procesor obrazów...**. Określamy źródło obrazów **A** (otwarte w oknie Photoshopa pliki albo zawartość wskazanego folderu) oraz docelowe miejsce zapisu **B**.

2 Zaznaczamy formaty, w jakich chcemy zachować pliki, i jakość zapisu. Możemy od razu przeskalować grafiki **C**.

3 Jeśli na plikach chcemy zastosować wybraną operację (patrz strona 14), to zaznaczamy **D** i wybieramy ją z listy.

4 Po ustawieniu wszystkich parametrów klikamy na **Uruchom**. Obrazy zostaną zapisane w podfolderach oznaczających format zapisu (na przykład JPEG w przypadku plików JPG).



Udostępnianie plików innym osobom

Zdjęcia prosto z okna Photoshopa możemy udostępnić innym osobom.

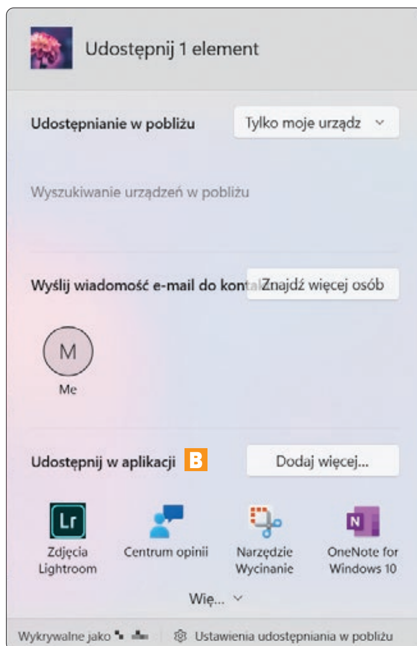
1 W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Udostępnij...** albo w prawym górnym narożniku interfejsu Photoshopa klikamy na **A**.



2 Obraz możemy udostępnić metodą **Udostępniania w pobliżu** – czyli przesłać plik bezpośrednio na wybrane urządzenie, które ma również włączoną opcję udostępniania w pobliżu.

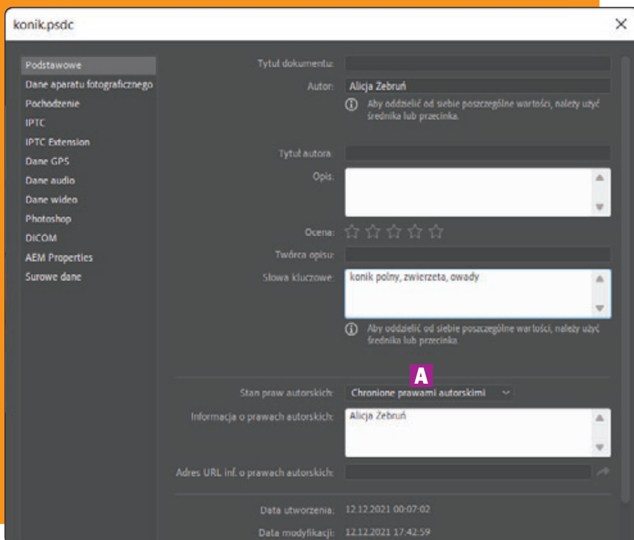
3 Inne możliwości to przesyłanie obrazów e-mailem oraz udostępnianie w wybranych aplikacjach **B**.

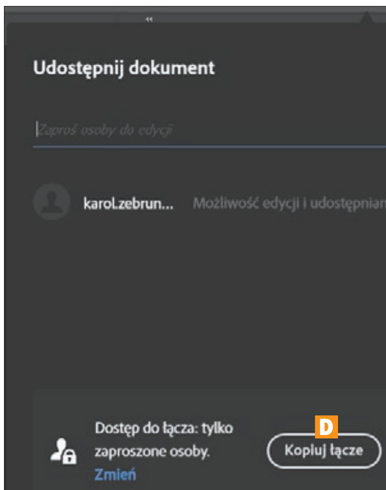
4 Obrazy możemy też przesłać do chmury, która umożliwia ich udostępnianie innym użytkownikom. W tym celu klikamy na **C**, na **Kontynuuj** i na **Zapisz**. W nowym

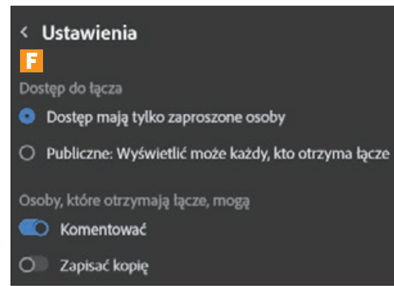


ZAPISYWANIE PRAW AUTORSKICH

Do zdjęć zapisywanych w Photoshopie warto dołączyć informacje o autorze – nie tylko jako znak wodny, ale przede wszystkim zaszyte w metadanych pliku. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Informacje o pliku...**. W oknie dialogowym na zakładce **Podstawowe** podajemy dane autora, które chcemy udostępnić. Wybieramy **A** z listy, by poinformować, że zdjęcie jest chronione prawami autorskimi. Na zakładce ITPC podajemy pozostałe dane autora.



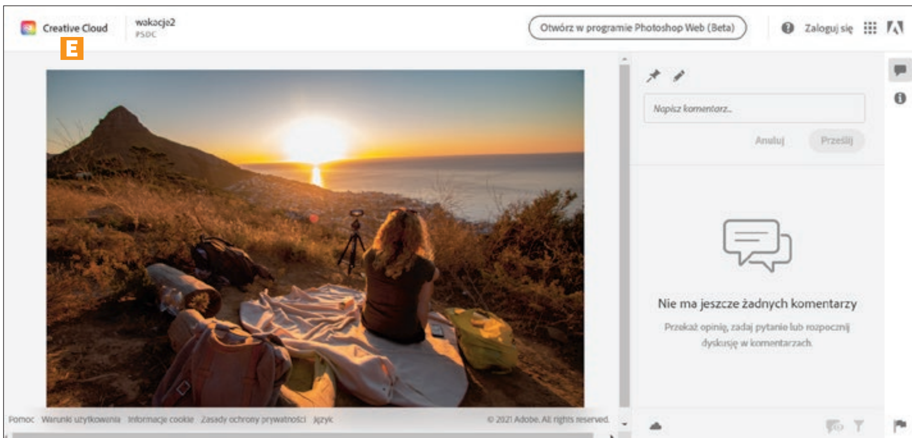




oknie dialogowym możemy zaprosić osoby do edycji lub skopiować łącze do zdjęcia **D** i je udostępnić na stronie Adobe **E**. Po kliknięciu na **Zmień** będziemy mogli edytować opcje udostępniania **F**.

PLIKI XMP

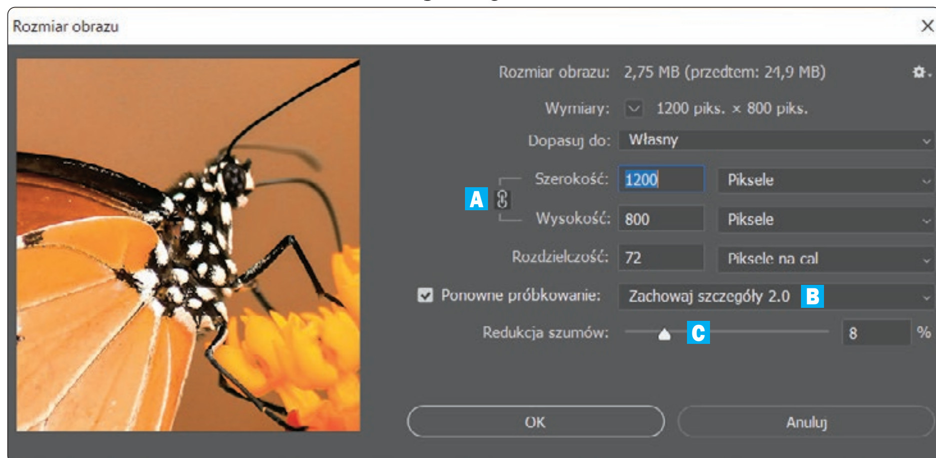
Nie wszystkie dane udaje się zaszyć bezpośrednio w pliku. Na przykład informacje o działaniach graficznych często dołączane są jako osobny plik **XMP**. Dzieje się tak na przykład podczas obróbki i zapisu zdjęć RAW w Camera Raw lub Lightroomie. Jeśli nie chcemy utracić danych o obróbce, kopiujmy pliki graficzne razem z plikami XMP.



Zmiana rozmiaru obrazu

Tę operację podczas pracy z Photoshopem będziemy przeprowadzać bardzo często. Photoshop udostępnia kilka metod skalowania grafik, które wybieramy w zależności od potrzeb.

1 Aby zmienić rozmiar obrazu, z menu **Obraz** wybieramy **Rozmiar obrazu...**. W oknie dialogowym określamy nowe wymiary obrazu **A** oraz jednostki miary, na przykład piksele (patrz następna strona).



Fot. Boris Smokrovic / Unsplash

2 Jeżeli zmieniamy rozmiar w pikselach, zaznaczona jest opcja ponownego próbowania. Z listy **B** wybieramy metodę.

3 Jedną z nowszych metod jest **Zachowaj szczegóły**, która oszczędza maksimum detali w obrazie. W konsekwencji mogą także pozostać szumy, dlatego suwakiem **C** możemy zmniejszyć ilość cyfrowego ziarna.

4 Jeśli podczas zmniejszania zdjęć chcemy je automatycznie wyostrzyć, wybierzmy metodę **Dwusześcienna z wyostrzaniem (zmniejszenie)**.

5 Aby masowo zmienić rozmiar obrazów, skorzystajmy ze skryptu opisanego wcześniej w ramce (z menu **Plik** wybieramy **Skrypty** i **Procesor obrazów...**).

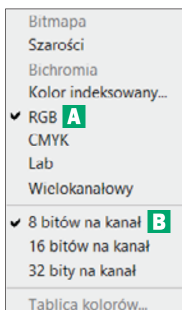
FORMATY DLA DUŻYCH PLIKÓW

Większość graficznych formatów obsługuje pliki o maksymalnym rozmiarze 2 GB. Jeśli pracujemy na większych plikach, musimy skorzystać z innego formatu. Photoshop w tym celu udostępnia format **PSB** (format dużego dokumentu). Możemy też zapisywać pliki w formacie **Photoshop Raw** (w przypadku spłaszczonych obrazów), **TIFF** (do 4 GB) lub **DICOM**.

Tryby kolorów w Photoshopie

Zazwyczaj praca w Photoshopie oznacza pracę w trybie RGB. Ten tryb jest najbardziej odpowiedni do pracy na ekranie monitora. Jednakże w niektórych przypadkach warto zmienić ten tryb na inny (patrz ramka).

1 Z menu **Obraz** wybieramy **Tryb** i na wyświetlonej liście **A** zaznaczamy tryb pracy.

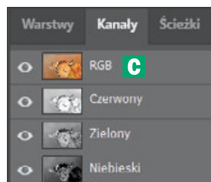


2 Na tej samej liście możemy określić głębię bitową koloru **B**. Większa wartość jest przydatna podczas obróbki zdjęć o szczególnie dużym zakresie tonalnym. Warto jednak pamiętać, że w trybach innych niż 8 bitów na kanał wiele narzędzi Photoshopa jest nieaktywnych. Takich plików nie zapiszemy również w niektórych formatach (jak JPEG).

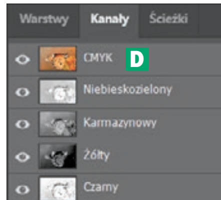
TRYBY KOLORU W PHOTOSHOPIE

- **Bitmapa** – obraz jest reprezentowany przez dwa kolory, czarny i biały, ma on głębię koloru 1 bit (nie należy mylić z plikami bitmapowymi)
- **Szarości** – kolory reprezentowane są przez odcienie szarości, możliwe stosowanie 16- i 32-bitowej głębi
- **Bichromia** – obrazy, w których skalę szarości uzyskuje się przez złożenie dwóch, trzech lub czterech barw
- **Kolor indeksowany** – obraz opisany jest przez trzy do 256 barw o ściśle określonych parametrach, pozwala zminimalizować rozmiar pliku.
- **RGB** – w tym trybie każda barwa jest reprezentowana przez złożenie trzech kolorów: czerwonego R, zielonego G i niebieskiego B. Jest to standardowy tryb pracy Photoshopa. Sposób reprezentacji barw zależy od wybranego urządzenia
- **CMYK** – w tym trybie kolory są tworzone poprzez złożenie czterech kanałów, z których każdy odpowiada podstawowemu kolorowi farby drukarskiej. Tryb wykorzystywany podczas przygotowania do druku. Kolory zależą od urządzenia
- **Lab** – specyficzny tryb wykorzystujący zasadę postrzegania barw przez oko ludzkie. Mamy tu kanał jasności i dwa kanały koloru. Tryb przydatny przy zaawansowanej manipulacji kolorami zdjęcia lub wyostrzaniu
- **Wielokanałowy** – wykorzystywany przy wyspecjalizowanych technikach druku

3 Zależnie od trybu, w jakim pracujemy, w panelu **Kanały** będziemy mieli kolory rozseparowane na odpowiednie kanały koloru. W przypadku trybu RGB są to trzy oddzielne barwy **R**, **G**, **B** **C**, CMYK to z kolei cztery kanały **D**. Tryb LAB oferuje kanał jasności **E** i dwa kanały chrominancji **F** (**a** i **b**).

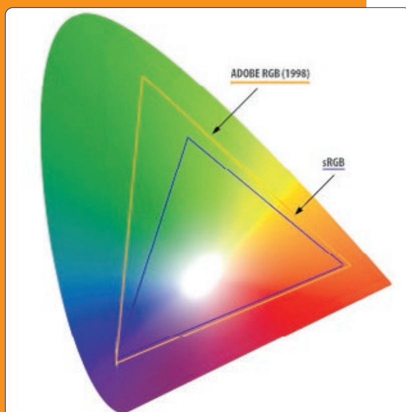






PROFIL KOLORÓW

Profil kolorów ICC (ICM) to informacje zapisane w oddzielnym pliku lub dołączone do zdjęcia albo grafiki. Dane te opisują, w jaki sposób należy interpretować barwy podczas ich odczytu ze zdjęcia czy grafiki. Nieprzyporządkowanie takiego profilu (lub przypisanie nieprawidłowego) do pliku może skutkować błędnym wyświetleniem barw na ekranie monitora lub nieprawidłowym wydrukiem. Gdy z kolei chcemy wydrukować zdjęcie na drukarce i zachować poprawne kolory, także potrzebny jest nam profil kolorów przygotowany dla drukarki (a także rodzaju papieru). Dzięki temu profilowi zorientujemy się, jak będzie wyglądał nasz wydruk.



Profile kolorów i przestrzenie barwne

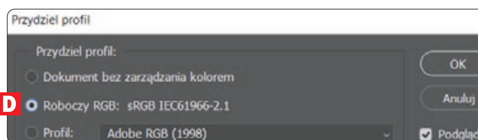
Pracując w Photoshopie, bardzo często będziemy mieli do czynienia z kwestią zarządzania kolorami. Poznajmy najważniejsze ustawienia.

1 Aby określić ustawienia koloru w Photoshopie, z menu **Edycja** wybieramy **Ustawienia koloru...**. Z listy **A** możemy wybrać predefiniowane zestawy ustawień dla różnych rejonów świata. W przypadku Europy wybierzmy na przykład **B**. W większości przypadków sprawdzą się domyślne ustawienia. Możemy też określić zasady zarządzania kolorami **C**.

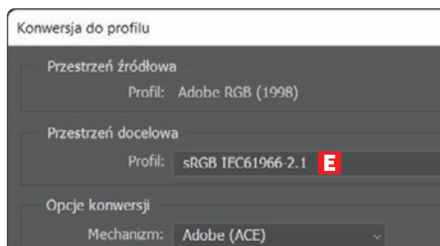
2 Jeśli dokument nie ma odpowiedniego profilu kolorów, to możemy mu go przydzielić lub przekonwertować profil z przestrzeni źródłowej na inny. Pamiętajmy jednak, że jest to znaczna ingerencja w kolory i że nie powinno się takich operacji wykonywać zbyt często, bo za każdym razem powoduje to utratę pewnych informacji o kolorze. Nie warto też konwertować profilu z węższej przestrzeni barwnej do szerszej. Przydzielić profil kolorów warto na przykład wtedy, gdy wiemy, w jakiej przestrzeni fotografowaliśmy, ale jakimś cudem informacja o profilu została usunięta. Pamiętajmy też o zaznaczeniu opcji osadzenia profilu w pliku podczas zapisywania.

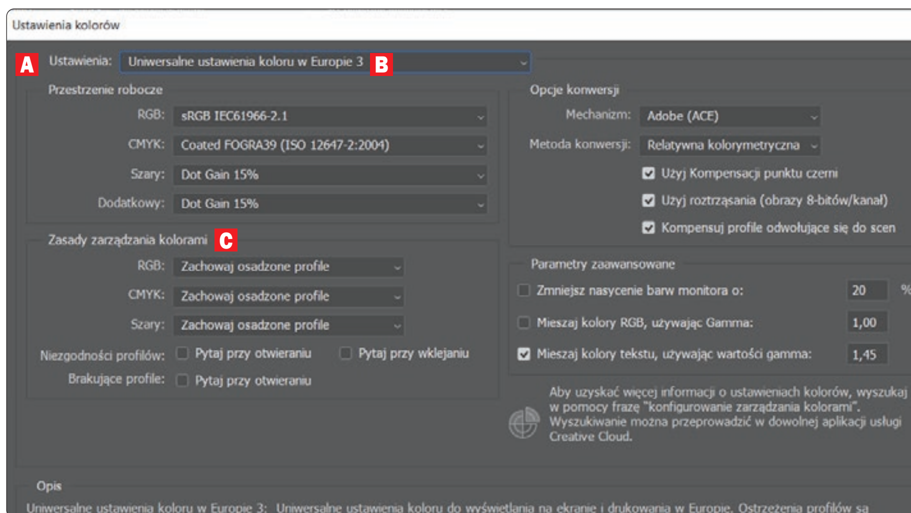
Kolor: ☑ Profil ICC: sRGB IEC61966-2.1

3 Z menu **Edycja** wybieramy **Przydziel profil...**, a w oknie dialogowym zaznaczamy wymagany profil, na przykład **D**.



4 Aby przekonwertować profil na inny, z menu **Edycja** wybieramy **Konwertuj do profilu...**. Wybieramy profil z listy **E**.





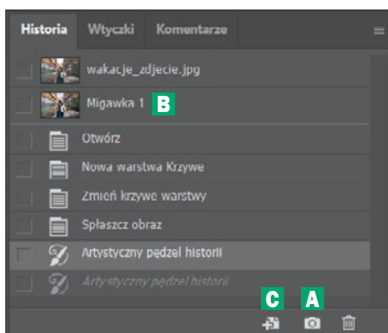
Cofanie czynności

Czynności wykonane w Photoshopie możemy łatwo cofnąć, wciskając wielokrotnie skrót klawiaturowy ctrl+Z (przywracamy cofnięte czynności skrótem shift+ctrl+Z). Do kontroli nad procesem cofania służy panel **Historia**.

1 W panelu **Historia** pokazana jest każda wykonana czynność (w zależności od ustawień Preferencji, patrz ramka). Aby cofnąć kroki do wybranego momentu, przewijamy listę i klikamy na nazwę czynności.

2 Jeśli nie wykonamy nowego kroku, który nadpisze część czynności, możemy wrócić do ostatniego stanu prac.

3 Warto wiedzieć, że dany etap prac możemy zachować jako migawkę. W tym celu klikamy na ikonę aparatu **A** na panelu **Historia**. Migawka (czyli stan dokumentu z danego momentu) będzie widoczna u góry **B**.

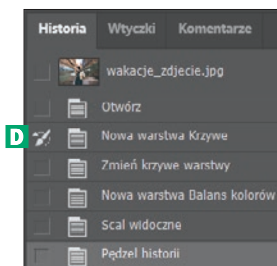


4 Możemy też zapisać dany stan jako osobny dokument. W tym celu klikamy na ikonę **C** na dole panelu **Historia**.

5 Możemy stopniowo odsłonić wybrany etap pracy za pomocą narzędzia **Pędzel historii**. Po wybraniu narzędzia na panelu **Historia** klikamy po lewej stronie czynności, którą chcemy częściowo przywrócić. Dodajemy ikonę pędzla **D**. Następnie malujemy po obrazie **E**, wprowadzając kreatywne zmiany.

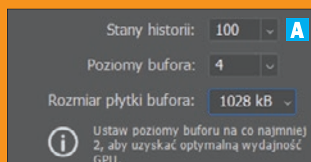


Fot. Caleb Fisher / Unsplash



MAKSYMALNA LICZBA COFNIĘĆ

Photoshop pozwala na określoną liczbę cofnięć ustaloną w preferencjach. Aby tę liczbę zmienić, z menu **Edycja** wybieramy **Preferencje** i na zakładce **Wydajność** podajemy nową wartość **A**. Pamiętajmy, że duża liczba stanów może wpłynąć na wydajność programu.



4 Praca z narzędziami Photoshopa

Narzędzia i rozmaite funkcje Photoshopa umożliwiają efektywną pracę nad zdjęciami i innymi grafikami. Poznajmy te najważniejsze oraz dowiedzmy się, jak się nimi posługiwać

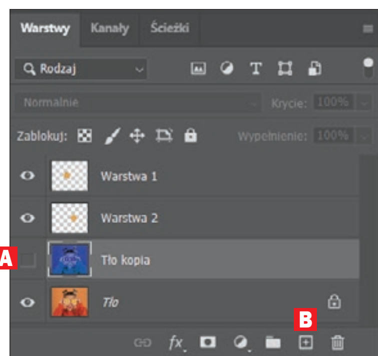
Operacje na warstwach

Operacje na warstwach pozwalają na tworzenie efektów, niedestruktywną edycję zdjęć czy tworzenie fotomontaży. Do tego celu służy panel **Warstwy**, na którym warstwy są rozmieszczone w takiej kolejności, w jakiej są ułożone w dokumencie. Pamiętajmy, że tylko niektóre formaty zapisu (jak PSD czy TIFF) zachowują warstwy w pliku do dalszych prac. W przypadku formatu JPEG obraz zostaje spłaszczony.

Podstawowe działania na warstwach

1 Aby edytować zawartość warstwy, trzeba ją zaznaczyć. Możemy zaznaczyć warstwę bezpośrednio w dokumencie za pomocą narzędzia **Przesuwanie** (zaznaczmy na pasku opcji **Auto-zaznaczanie**, by zaznaczyć warstwę kliknięciem). By jednak móc zaznaczyć każdą, nawet niewidoczną warstwę, musimy skorzystać z panelu **Warstwy**.

2 Żeby wyłączyć widoczność warstwy, wyłączamy ikonę oka **A** przy warstwie na panelu **Warstwy**. Ponownie klikając na pole ikony oka, włączymy widoczność warstwy.



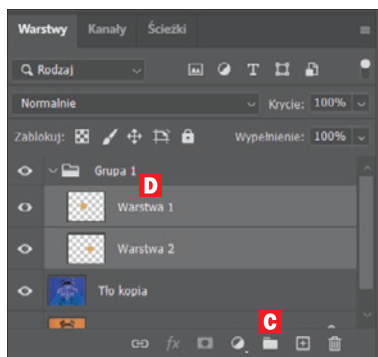
3 Warstwy usuwamy, zaznaczając je i wciskając klawisz delete lub przeciągając je na ikonę kosza na panelu **Warstwy**. Warstwy możemy też przemieszczać na panelu, przeciągać niżej lub wyżej.

4 Aby utworzyć nową pustą warstwę, klikamy na przycisk **B** na panelu **Warstwy**. Na pustej warstwie możemy na przykład malować.

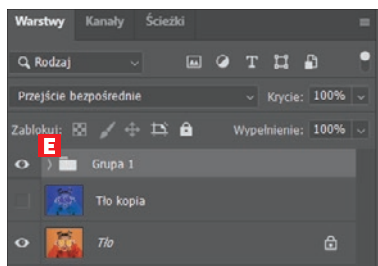
5 Aby powielić zawartość zaznaczonej warstwy, wciskamy ctrl+J lub z menu

Warstwa (lub kontekstowego dla warstwy) wybieramy **Powiel warstwę...**. Możemy też warstwę lub grupę warstw chwycić myszą i przeciągnąć na ikonę tworzenia nowej warstwy na panelu.

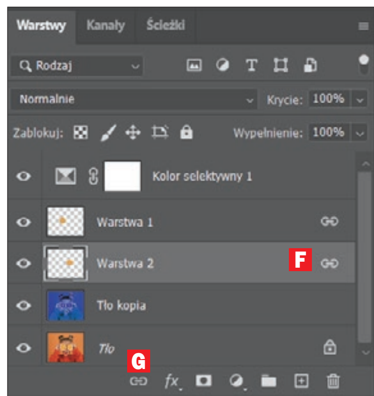
6 Warstwy możemy grupować, aby wygodnie nimi zarządzać czy stosować efekty do kilku z nich naraz. W tym celu przeciągamy kilka zaznaczonych wcześniej warstw na ikonę tworzenia nowej grupy **C**. Możemy



też kliknąć na tę ikonę **C** i po utworzeniu grupy **D** przeciągnąć do niej warstwy. Grupę warstw możemy zwinąć **E**. A jeśli chcemy zlikwidować grupę, ale zostawić warstwy, klikamy na grupę prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Rozgrupuj warstwy**.



7 Warstwy możemy ze sobą łączyć **F**, aby na przykład przesuwać lub zniekształcać wspólnie ich zawartość. Po zaznaczeniu kilku wybranych warstw z menu kontekstowego wybieramy **Połącz warstwy** albo klikamy na ikonę **G** na panelu **Warstwy** (klikając na



tę ikonę, możemy potem rozłączyć warstwy). Przy warstwach będzie wówczas widoczna ikona ogniwa łańcucha.

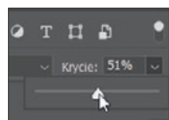


Fot. Noah Buscher / Unsplash

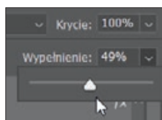
8 Aby spłaszczyć warstwy obrazu, by móc przystąpić do edycji zdjęcia jako całości, klikamy prawym przyciskiem myszy na jedną z warstw i wybieramy **Spłaszcz**. Możemy też wybrać **Scal widoczne** (wtedy scalimy w jedną warstwę tła tylko widoczne warstwy) lub **Scal w dół** (wówczas scalone zostaną dwie warstwy – ta, na którą klikamy, oraz warstwa poniżej).

Krycie i wypełnienie warstwy

1 Warstwie możemy zmniejszyć krycie, przez co stanie się bardziej przejrzysta, a nawet całkowicie przezroczysta. Jest to przydatne na przykład w celu osłabienia jakiegoś efektu. Aby zmniejszyć krycie warstwy, przesuwamy suwak **Krycie** w lewo.

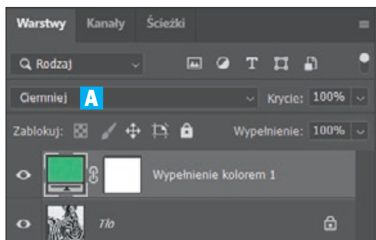


2 Jeśli chcemy zmniejszyć widoczność warstwy lub uczynić ją całkowicie przezroczystą, ale pozostawić widoczne style warstw (patrz dalej), to skorzystajmy z suwaka **Wypełnienie**.

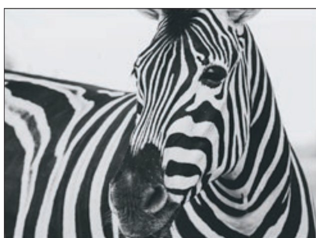


Mieszanie warstw

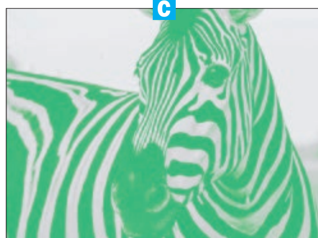
Za pomocą panelu **Warstwy** możemy mieszać ze sobą piksele nakładających się warstw, uzyskując rozmaite ciekawe efekty.



1 Tryb mieszania (czyli sposób oddziaływania górnej warstwy na dolną) wybieramy z listy **A**. Na przykład, gdy wybierzemy tryb **Ciemniej**, to górna warstwa będzie oddzia-







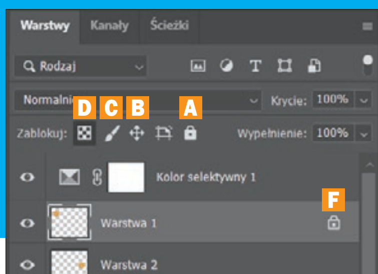
Fot. Frida Bredesen / Unsplash

BLOKOWANIE WARSTWY

Warstwy można blokować, dzięki czemu nie wprowadzimy w ich zawartości przypadkowych zmian. Przy zablokowanych warstwach widoczna jest ikona kłódki – klikając na nią, odblokujemy warstwę.

1 Aby zablokować całą warstwę przed edycją i przesuwaniem, zaznaczamy **A** (stosujemy wówczas komplet opcji blokady).

2 Aby zablokować warstwę tylko przed przesunięciem czy zniekształceniami, klikamy na **B**.

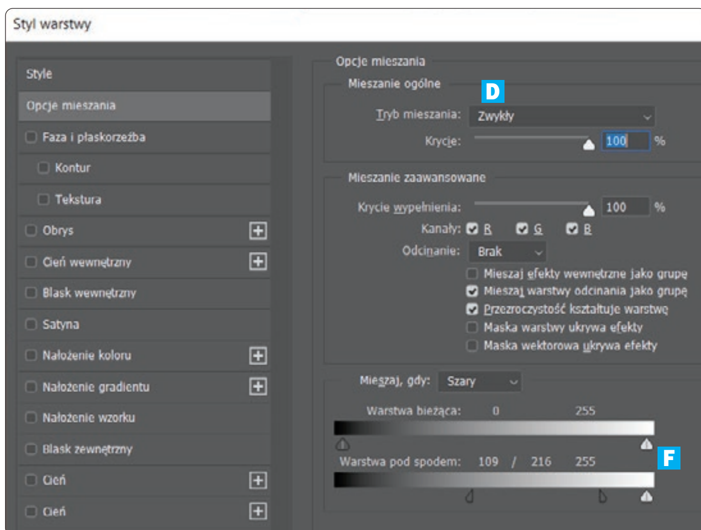




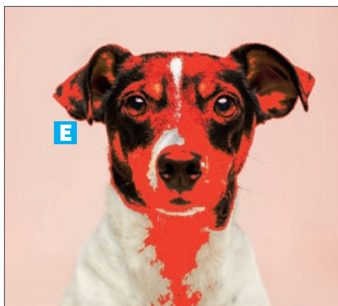
3 By zablokować możliwość edycji kolorowych pikseli warstwy (czyli na przykład malowania po nich), aktywujemy ikonę **C**. A jeśli chcemy mieć możliwość edycji wyłącznie tych właśnie pikseli (zawartości warstwy), zablokujmy przezroczystość **D** przed edycją. Dzięki temu możemy na przykład łatwo pokolorować obiekt na warstwie **E**.

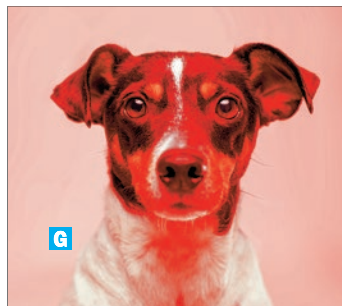
4 Warstwa tła jest domyślnie zablokowana. Klikając na ikonę kłódki **F**, odblokujemy ją i jednocześnie przekształcimy w zwykłą warstwę.

ływać tylko na jaśniejsze piksele dolnej warstwy **B**. Gdy wybierzemy **Jaśniej**, uzyskamy odwrotny efekt **C** (warstwa będzie działać tylko na ciemniejsze piksele, na przykład je kolorować).

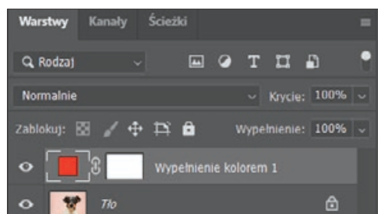


2 Z menu kontekstowego dla warstwy wybieramy **Opcje mieszania**, by określić bardziej zaawansowane ustawienia mieszania warstw **D**. Możemy ustalić na przykład mieszanie poszczególnych kanałów kolorów, a także zakresu tonów. Jeśli mieszane mają być wyłącznie piksele o danej jasności **E**, to musimy przesunąć wybrane suwaki **F** do środka wykresu, by odciąć pozostałe piksele. Jeśli z wciśniętym klawiszem alt podzielimy suwak na dwie części i rozsuniemy tylko jedną część, to przejście będzie łagodniejsze **G**.





Fot. Victor Grabarczyk / Unsplash

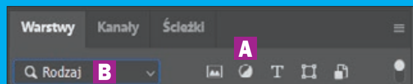


Style warstw

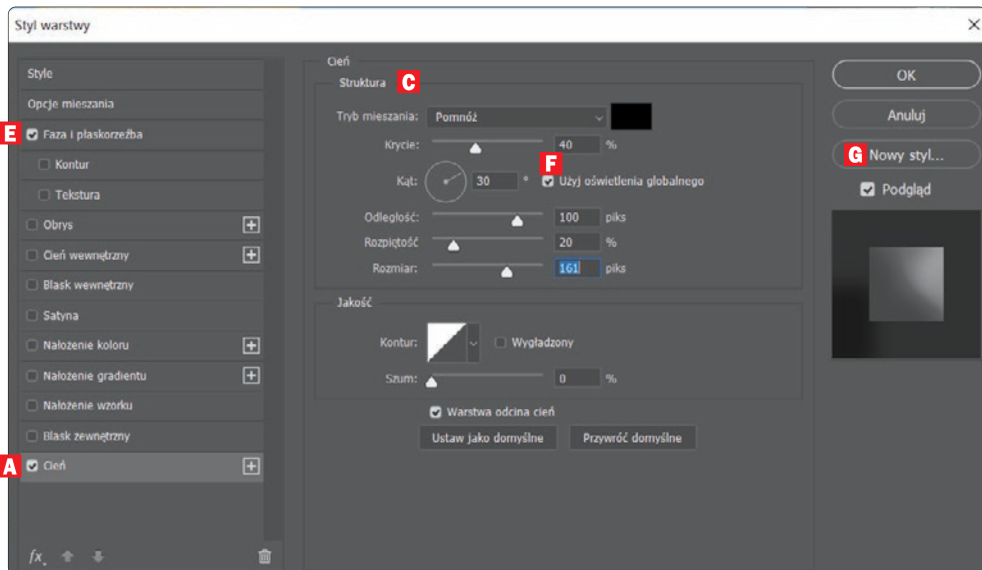
Utworzonym na warstwie obiektom możemy nadać różne ciekawe efekty za pomocą stylów warstw. W ten sposób dodamy do obiektów cień, obrys czy efekt płaskorzeźby.

FILTROWANIE WARSTW

Jeśli mamy dużo różnych warstw i chcemy znaleźć te o konkretnych cechach, to możemy posłużyć się filtrami. Na przykład, jeśli zaznaczymy **A**, to na panelu **Warstwy** będą widoczne tylko warstwy

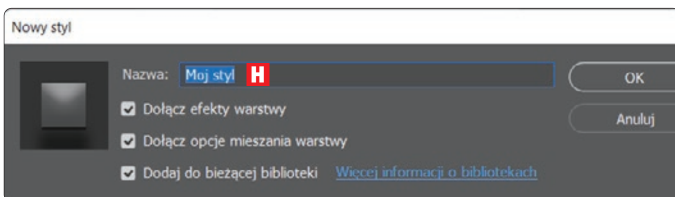


dopasowania. Z listy **B** możemy wybrać więcej cech, po których wyszukamy warstwy – na przykład warstwy z zaznaczeniami czy ze wskazanym trybem mieszania.



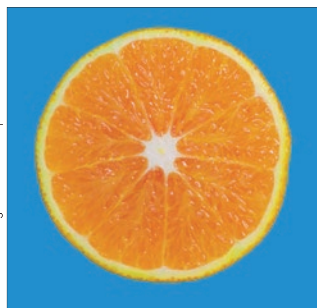
1 Aby dodać do warstwy styl, na przykład cień **A**, zaznaczamy warstwę z obiektem i klikamy na **B**. Z listy wybieramy **Cień...**.

2 W nowym oknie określamy parametry cienia **C**, obserwując efekt **D** na podglądzie w oknie programu.

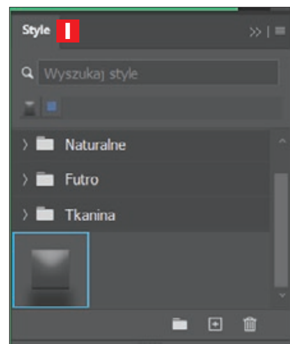


3 By dodać kolejny styl, na przykład nadające wrażenie trójwymiaru fazowanie brzegu obiektu, musimy go zaznaczyć w oknie **Styl warstwy** **E**. Określamy jego parametry. Zaznaczamy **Użyj oświetlenia globalnego** **F**, aby kierunek oświetlenia we wszystkich efektach był zgodny.

4 Jeśli dobrze dopasujemy parametry i będziemy chcieli móc powtórzyć to ustawienie dla innego obiektu w przyszłości, warto zachować je jako nowy styl. W tym celu w oknie **Styl warstwy** klikamy na **Nowy styl...** **G** i zapisujemy styl pod wybraną nazwą **H**. Zapisany styl znajdziemy na panelu **Style** **I**, gdzie są również dostępne inne predefiniowane style Photoshopa.

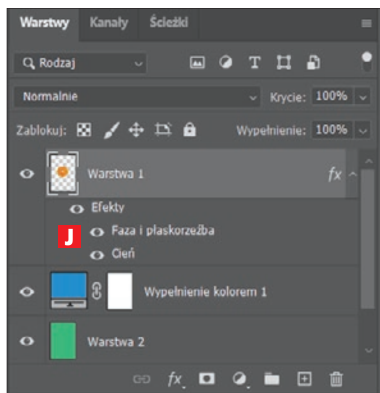






Fot. Lucas George Wendt / Unsplash

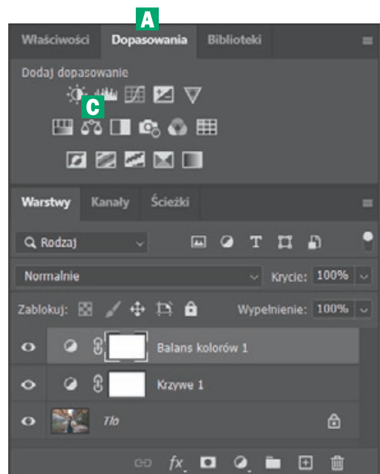
5 Style (efekty) warstwy widoczne są na panelu **Warstwy** w następujący sposób **J**. Klikając na ikonę oka, możemy wyłączyć lub włączyć ich widoczność. Aby wyłączyć widoczność wszystkich efektów, z menu kontekstowego wybieramy **Wyłącz efekty warstwy**.



6 Styl możemy skopiować i zastosować do innej warstwy. W tym celu z menu kontekstowego warstwy wybieramy **Kopiuj styl warstwy**, a potem **Wklej styl warstwy**. Aby usunąć style, wybieramy **Wyczyść styl warstwy**.

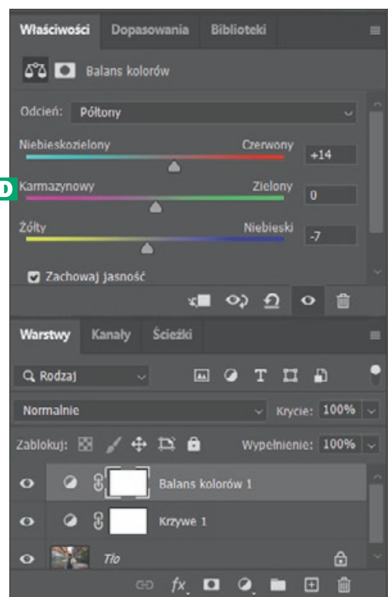
Warstwy dopasowania

Korekcje wprowadzane bezpośrednio na obrazie (na jego warstwie) są nieodwracalne i mogą wpłynąć destrukcyjnie na jego jakość. Dlatego w Photoshopie warto korzystać ze specjalnych korekcyjnych warstw dopasowania. Mają one tę zaletę, że nie tylko wpływają na wygląd obrazu bez niszczącej ingerencji w jego piksele, ale na każdym etapie pracy można w nich zmienić ustawienia i skorygować wygląd zdjęcia na nowo. Zawierają przede wszystkim opcje korekcji jasności i kolorów. Warstwy dopasowania możemy mieszać z warstwami poniżej (patrz wcześniejsze porady), osiągając rozmaite efekty.



1 Warstwy dopasowania znajdują się na panelu **Dopasowania** **A**. Możemy je również wybrać w panelu **Warstwy**, klikając na **B**. W tym drugim przypadku mamy również dostęp do trzech dodatkowych warstw wypełnienia – **Kolor kryjący**, **Gradient** i **Wzorek**.

2 Po wybraniu jednej z warstw dopasowania, na przykład **Balans kolorów** **C**, na panelu **Właściwości** pojawią się opcje związane z tym narzędziem, na przykład suwaki **D**.



3 Na panelu **Warstwy** zobaczymy specyficzną warstwę z dołączoną prostokątną białą maską (patrz dalej). Podwójne kliknięcie na ikonę warstwy korekcyjnej (w zależności od warstwy, ikona będzie inna) spowoduje uaktywnienie opcji regulacji tej warstwy na panelu **Właściwości**.

4 Korekcje na warstwie dopasowania wpływają na wszystko, co jest widoczne poniżej. Jeśli chcemy, by efekty korekcji ograniczały się tylko do zawartości warstwy bezpośrednio pod spodem (szczególnie gdy ma mniejsze wymiary niż warstwa pod nią), w oknie **Właściwości** warstwy dopasowania

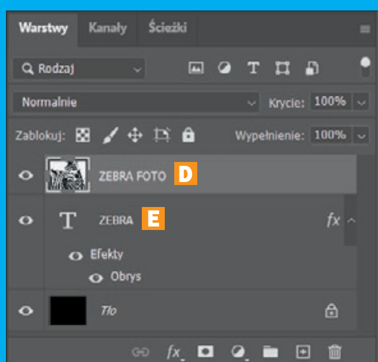
MASKA PRZYCINAJĄCA

Maska przycinająca (lub odcinania) pozwala ograniczyć widoczność danej warstwy do zawartości warstwy poniżej. Na przykład, jeśli na warstwie niżej jest napis **A**, a na warstwie powyżej jest zdjęcie **B**, to widoczność fotografii będzie ograniczona do krawędzi tego napisu **C**. Podobnie jest z warstwą dopasowania – efekt jej oddziaływania ograniczy się do granic zawartości warstwy niżej.

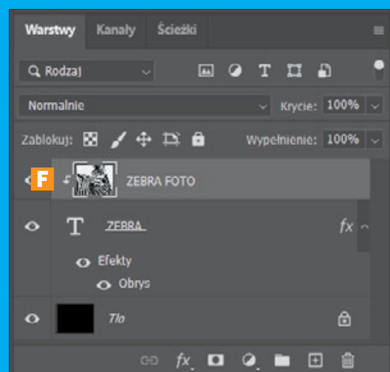




1 Aby zastosować maskę przycinającą w taki sposób, aby zdjęcie wypełniało napis, umieszczamy warstwę z fotografią **D** ponad warstwą z napisem **E**.



2 Następnie klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę ze zdjęciem i z menu kontekstowego wybieramy **Utwórz maskę przycinającą**. Warstwa na panelu zostanie cofnięta, a przed jej miniaturą pojawi się łamana strzałka **F**.

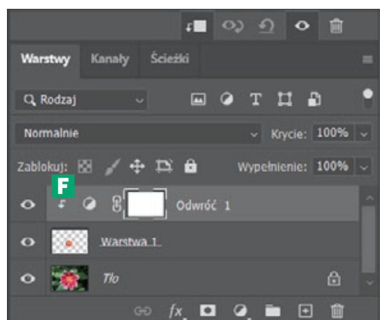


3 Aby zastosować maskę przycinającą w stosunku do warstwy dopasowania, postępujemy podobnie albo na panelu **Właściwości** klikamy na ikonę **G**.

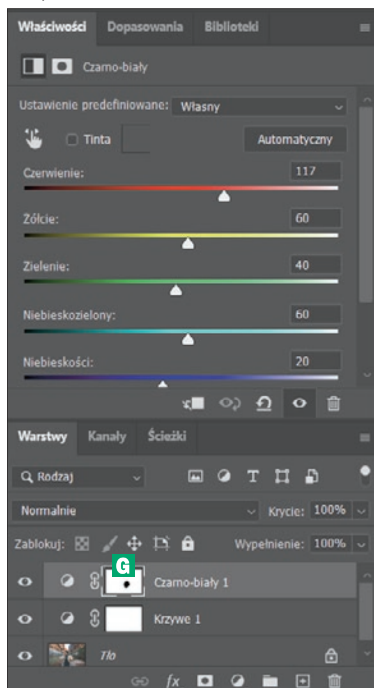


4 W każdej chwili możemy przesunąć czy modyfikować tak utworzone wypełnienie warstwy poniżej. Możemy też usunąć efekt, wybierając z menu kontekstowego dla warstwy wyżej polecenie **Zwolnij maskę odcinania**.

klikamy na przycisk **E**. Oznacza to przycięcie górnej warstwy do warstwy poniżej. Przy warstwie dopasowania pojawi się wówczas ikona **F**.



5 Maska przy warstwie dopasowania pozwala zastosować efekt korekcji na przykład lokalnie. Wystarczy zaznaczyć maskę przy warstwie **G** i za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym i białym malować po obrazie **H**, usuwając lub przywracając efekt korekcji.

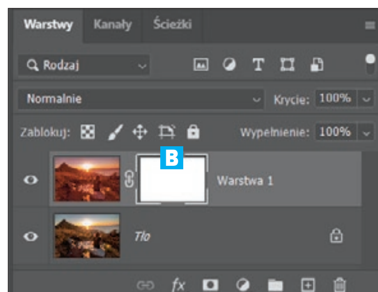




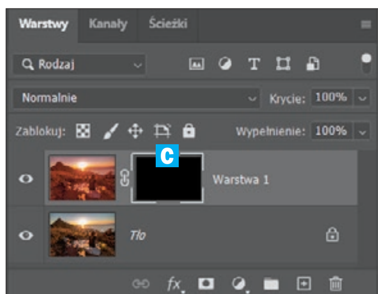
Maski warstw

Maski dołączane do warstw pozwalają zasłonić lub odsłonić warstwę niżej. Biała maska oznacza 100-procentową widoczność zawartości warstwy, do której jest dołączona. Czarna maska sprawia, że zawartość warstwy jest całkowicie przezroczysta. Z kolei szara maska oznacza częściową przezroczystość warstwy lub efektu, jaki daje wobec warstwy poniżej. Za pomocą narzędzi **Pędzel**, **Gradient** czy **Wiadro z farbą** i kolorów ze skali szarości możemy kontrolować widoczność elementów danej warstwy – możemy na przykład lokalnie zastosować efekt, jaki daje dana warstwa. Warstwy dopasowania (patrz wcześniejsze porady) mają domyślnie dołączone białe maski.

1 Aby dołączyć maskę do warstwy zaznaczonej na panelu **Warstwy**, klikamy na ikonę **A**. Domyślnie dołączana jest biała maska **B**. Aby zmienić kolor maski



na czarny **C** (czyli odsłaniający warstwę poniżej), wystarczy zaznaczyć maskę i wcisnąć skrót klawiaturowy [ctrl]+[I], by odwrócić kolory.

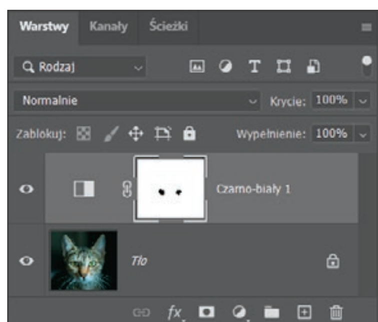


2 Aby odsłonić część warstwy pod spodem (na przykład kolorowe oczy kota pod warstwą zmieniającą barwy obrazu na czarno-białą tonację), z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**. Następnie ustawiamy kolor czarny narzędzia, zaznaczamy maskę warstwy i malujemy po obrazie w wybranych



Fot. Cafer Mert Ceyhan / Unsplash

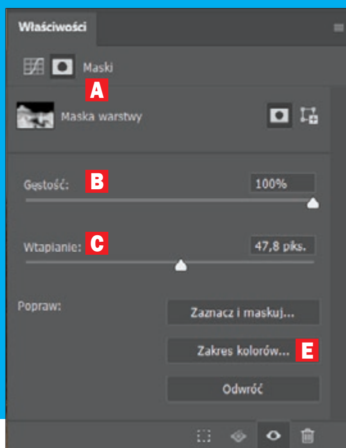
miejscach **D**. Pędzlem w kolorze białym przywrócimy widoczność górnej warstwy.



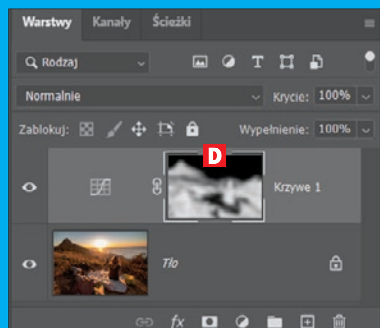
WŁAŚCIWOŚCI MASKI

Na panelu **Właściwości** możemy kontrolować opcje **Maski** **A**.

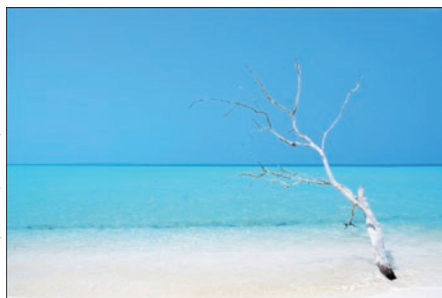
1 **Gęstość** **B** oznacza jej przejrzystość – im mniejsza, tym mniej widoczne maskowanie efektu.



2 Opcja **Wtapianie** **C** pozwala rozmyć przejście pomiędzy najciemniejszymi i najjaśniejszymi obszarami maski **D**. To oznacza również, że efekty wprowadzane za pomocą warstwy będą łagodniejsze.

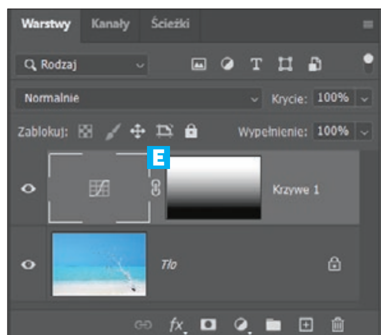


3 Po wybraniu opcji **Zakres kolorów** **E** możemy kliknąć na obraz i wybrać kolor, który ma być maskowany.



Fot. Jeremy Bezanger / Unsplash

3 Za pomocą maski warstwy i narzędzia **Gradient** **E** w czarno-białym kolorze możemy utworzyć mniej lub bardziej łagodne przejście jednej warstwy w drugą. W ten sposób dany efekt może być widoczny na przykład tylko w górnej partii zdjęcia **F**.



Maska jasności

Za pomocą kanałów obrazu możemy utworzyć maskę jasności, która pozwoli ograniczyć edycję do pikseli o danej jasności. Dzięki temu możemy na przykład przyciemnić najjaśniejsze obszary na zdjęciu lub rozjaśnić ciemniejsze.

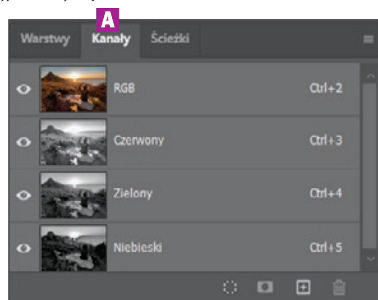


Fot. Olivier Brugger / Unsplash

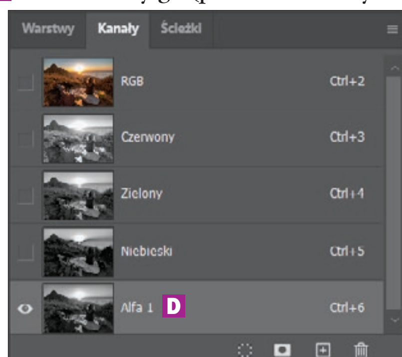


1 Na panelu **Kanały** **A** widoczne są cztery kanały RGB obrazu (w najpopularniejszym trybie RGB) – zbiorczy **RGB** oraz **Czerwony**, **Zielony** i **Niebieski**.

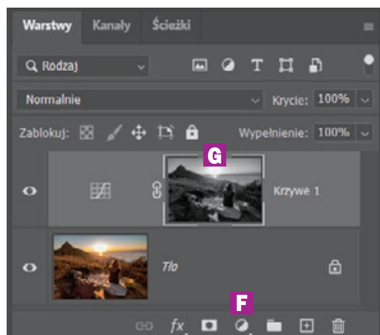
2 Klikamy z wciśniętym klawiszem ctrl na kanał **RGB**, by utworzyć zaznaczenie najjaśniejszych obszarów **B**.



3 Następnie klikamy na **C** na panelu, by z zaznaczenia utworzyć dodatkowy czarno-biały kanał jasności **Alfa** **D**. Zaznaczamy go (pozostałe kanały mają

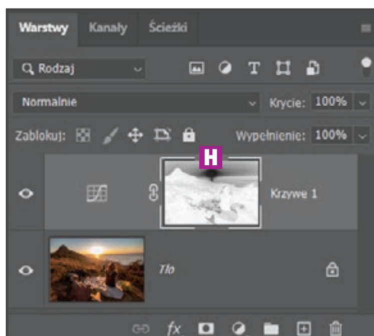






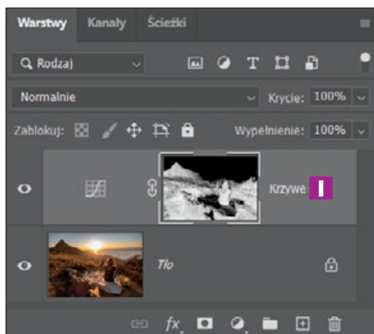
być niezaznaczone). Obraz staje się czarno--biały **E**.

4 Teraz na panelu **Warstwy** klikamy na **F** i wybieramy jedną z warstw dopasowania, na przykład **Krzywe** (narzędzie do kontroli jasności i tonacji pikseli). Maska przy warstwie dopasowania jest teraz miniaturą czarno-białego zdjęcia **G**. Zmiany wprowadzane na warstwie z tą maską będą najbardziej widoczne w najjaśniejszych obszarach obrazu, które na masce są reprezentowane przez biały kolor. Im ciemniejszy kolor na masce, tym mniej widoczne będą korekty.



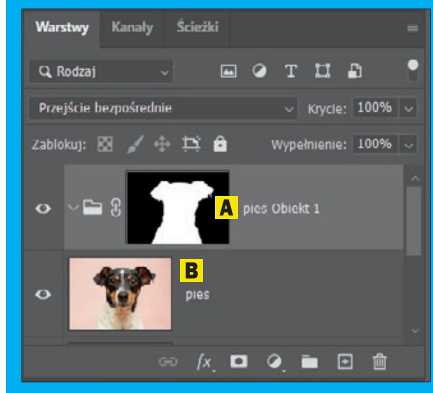
5 Jeśli chcemy korygować najciemniejsze obszary obrazu, to musimy odwrócić maskę **H**. W tym celu zaznaczamy ją kliknięciem i wciskamy ctrl+I.

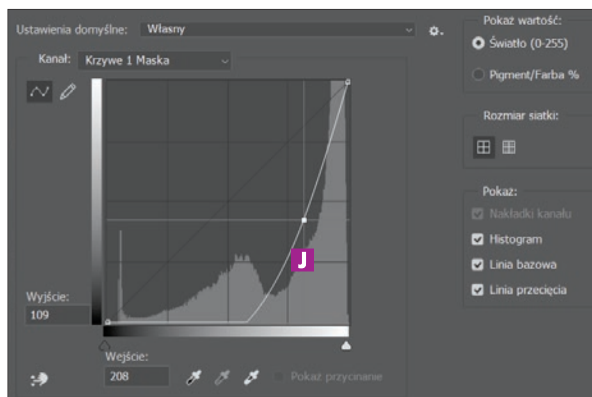
6 W razie potrzeby możemy skorygować na masce jasność i kontrast **I**, na przykład za pomocą narzędzia **Krzywe**. Dzięki temu



AUTOMATYCZNE MASKOWANIE OBIEKTU

Photoshop może automatycznie wykryć obiekt na obrazie i utworzyć na jego bazie maskę **A**, która będzie pomocna w późniejszej edycji. W tym celu zaznaczamy warstwę z obiektem na panelu **Warstwy** i z menu kontekstowego wybieramy **Maskuj wszystkie obiekty**. Maskę możemy przeciągnięciem dodać do warstwy z obiektem **B**.

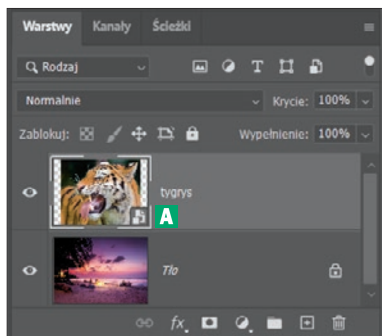




możemy rozszerzyć lub zwęzić liczbę jasnych lub ciemnych obszarów maski. Mając zaznaczoną maskę, z menu **Obraz** wybieramy **Dopasowania**, a potem na przykład **Krzywe**. Przeciągając linię **J** do dołu, przyciemnimy obszary na masce, a przeciągając do góry, rozjaśnimy.

Obiekty inteligentne

Inteligentne obiekty to warstwy, dla których Photoshop zapamiętuje pierwotne właściwości zawartych na nich obrazów, aby ponowne zniekształcanie nie pogorszyło ich jakości. Dzięki temu możliwe jest przeprowadzenie bezpiecznych edycji takiej warstwy. Na przykład możemy kilkakrotnie przeskalować obiekt inteligentny, a zawarty w nim obraz będzie miał pierwotną jakość. Warto wiedzieć, że Photoshop domyślnie zamienia obrazy przeciągnięte na okno otwartego dokumentu w obiekty inteligentne. Warstwa z obiektem inteligentnym jest oznaczona ikoną **A**.

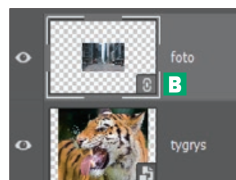


1 Każdą warstwę z obrazem możemy przekonwertować na obiekt inteligentny, by przeprowadzić bezpieczne zniekształcenia. W tym celu z menu kontekstowego dla warstwy wybieramy **Konwertuj na obiekt inteligentny**.

2 Na obiekcie inteligentnym nie przeprowadzimy edycji zmieniających dane pikseli (takich jak na przykład malowanie czy klonowanie). Aby edytować w ten sposób zawarty na tej warstwie obraz, klikamy na warstwę z inteligentnym obiektem prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Edytuj zawartość** (albo klikamy dwukrotnie na tę warstwę). Obraz zostanie otwarty w oknie nowego dokumentu, gdzie będziemy mogli poddać go edycji. Grafika po zapisaniu będzie na bieżąco aktualizowana w dokumencie z obiektem inteligentnym.

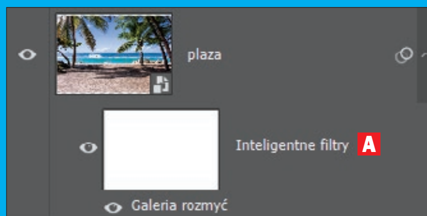
3 Jeśli chcemy z obiektu inteligentnego utworzyć zwykłą warstwę, którą można dowolnie edytować, klikamy na warstwę z tym obiektem prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Rasteryzuj warstwę**. Pamiętajmy, że każda bezpośrednia edycja obrazu na tej warstwie wpłynie na jego jakość.

4 Warto wiedzieć, że Photoshop umożliwia tworzenie tak zwanych połączonych obiektów inteligentnych z obrazów, które są współdzielone z innymi. Aby umieścić taki obiekt w dokumencie, z menu **Plik** wybieramy **Umieść połączone...**. Warstwa z obiektem połączonym oznaczona jest ikoną **B**. Jeśli taki obraz zostanie zmieniony i zapisany w innym zewnętrznym programie, to połączony obiekt inteligentny w oknie Photoshopa zostanie zaktualizowany. Możemy też z menu kontekstowego wybrać polecenie **Zaktualizuj zmienioną zawartość**.



INTELIGENTNE FILTRY

Filtry stosowane do obiektów inteligentnych są filtrami inteligentnymi A. A to oznacza, że w każdej chwili możemy zmienić ich ustawienia bez wpływu na jakość obrazu, do którego są stosowane. Miniatura inteligentnego filtra wyświetlona jest pod warstwą z obiektem inteligentnym. Aby zmienić własności filtra, klikamy na jego miniaturę i modyfikujemy ustawienia w oknie dialogowym narzędzia.
Warto wiedzieć, że podczas przekształcania obiektu inteligentnego efekty zastosowanego na nim filtra inteligentnego są na ten czas wyłączane. Po zakończeniu operacji przekształcania widoczność filtrów jest przywracana.



Narzędzia do zaznaczania

Zaznaczanie elementów obrazów w celu ich modyfikacji czy wycięcia to bardzo częsta operacja w Photoshopie. Program udostępnia wiele różnych narzędzi i funkcji pomocnych do tworzenia selekcji, niektóre z nich są inteligentne i automatycznie wyszukują i zaznaczają obiekty. Opcje związane z zaznaczeniami znajdziemy w menu **Zaznaczanie**. Poznajmy te narzędzia i nauczmy się je obsługiwać.

DODAWANIE I ODEJMOWANIE SELEKCJI

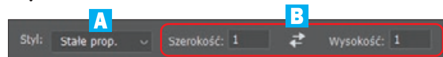
Na pasku opcji narzędzi do zaznaczania znajdziemy cztery ikony. Gdy aktywna jest ikona A, za każdym pociągnięciem myszy utworzymy tylko jedną selekcję, a rysowanie nowej usuwa poprzednią. Zaznaczając B, możemy dodać nową selekcję do poprzedniej albo utworzyć dodatkową w innym rejonie obrazu. Klikając na C i rysując nową selekcję na poprzedniej, usuniemy część dawnej selekcji. Jeśli zaznaczymy D i nowa selekcja będzie nachodzić na starą, pozostanie wyłącznie część wspólna obydwu.



Narzędzia zaznaczania o regularnych kształtach

1 Do tworzenia regularnych selekcji w kształcie prostokąta lub kwadratu służy narzędzie **Zaznaczanie prostokątne**. Aby utworzyć selekcję kolistą lub eliptyczną, użyjmy narzędzia **Zaznaczanie eliptyczne**. Wystarczy przeciągnąć myszą z wciśniętym lewym przyciskiem.

2 Aby zachować proporcje i utworzyć kwadratową lub idealnie kolistą selekcję, rysujemy zaznaczenie z wciśniętym klawiszem shift. Możemy też na pasku opcji z listy **Styl** wybrać A i określić stosunek boków B.



3 Aby zaznaczenie rysować C od środka na zewnątrz, tworzymy selekcję z wciśniętym klawiszem alt.



Fot. Jorik Kleen / Unsplash

4 Jeśli chcemy podczas tworzenia zaznaczenia od razu je przesunąć, wciskamy klawisz spacja. Selekcję możemy też przesunąć później tym samym narzędziem, którym ją tworzyliśmy – chwytamy krawędź selekcji, gdy kursor zmieni wygląd na taki **D**.



Fot. Edgar Moran / Unsplash

USUWANIE I ODWRACANIE ZAZNACZENIA

Aby usunąć zaznaczenie, z menu **Zaznaczanie** wybieramy **Usuń zaznaczenie** (albo wciskamy ctrl+D). Żeby odwrócić zaznaczenie, by po wyselekcjonowaniu obiektu zostały zaznaczone obszary poza nim, z menu **Zaznaczanie** wybieramy **Odwrotność** (albo wciskamy shift+ctrl+I). Jeśli chcemy zaznaczyć całą warstwę, z menu **Zaznaczanie** wybieramy **Wszystko** (albo wciskamy ctrl+A).

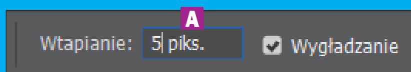
PRZEKSZTAŁCANIE ZAZNACZENIA

Zamiast usuwać źle zrobione zaznaczenie, możemy je poprawić. W tym celu z menu **Zaznaczanie** wybieramy **Przekształć zaznaczenie**. Dookoła selekcji pojawi się wówczas obwiednia **A**, za pomocą której dopasujemy kształt selekcji zgodnie z zamierzeniem.



MODYFIKOWANIE KRAWĘDZI SELEKCJI

Domyślnie brzeg selekcji tworzy ostrą granicę pomiędzy obszarem zaznaczonym a niezaznaczonym. Aby utworzyć łagodne przejście pomiędzy tymi obszarami, musimy określić opcję wtapiania. Im wyższa wartość wtapiania, tym łagodniejsze przejście. Parametr ten możemy podać przed tworzeniem selekcji na pasku opcji **A**. Jeśli chcemy zmienić przejście po utworzeniu zaznaczenia, wybieramy z menu **Zaznaczanie** i **Zmień opcję Wtapianie...**. Możemy też skorzystać z opcji **Zaznacz i maskuj** (patrz dalej).





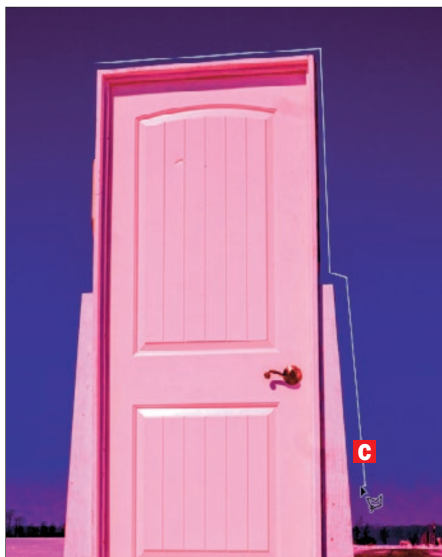


Fot. David Clode / Unsplash

Narzędzia typu Lasso

Narzędzia z grupy Lasso pozwalają na dowolne obrysowanie danego kształtu.

1 Narzędziem **Lasso** narysujemy odręczną selekcję o nieregularnym kształcie. Wystarczy z wciśniętym lewym przyciskiem myszy prowadzić linię selekcji **A**. Kliknięciem przy początku linii zamkniemy selekcję **B**.



Fot. Zach Vessels / Unsplash

2 Narzędziem **Lasso wielokątne** rysujemy, tworząc kolejne odcinki linii prostych **C**. Ta metoda jest doskonała, gdy chcemy zaznaczyć obiekty o równych krawędziach.

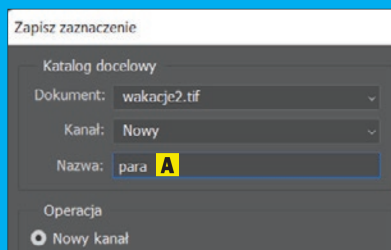
3 Do precyzyjnego zaznaczania obiektów o płynnych kształtach bardziej nadaje się **Lasso magnetyczne** – pod warunkiem że krawędzie obiektu są wyraziste. Wystarczy kliknąć na granicę obiektu, a następnie prowadzić selekcję wzdłuż brzegu **D**. Linia obrysu jest automatycznie przyciągana do kontrastowej krawędzi. Na linii tworzone są kwadratowe punkty, które stanowią coś w rodzaju zaczepów (klikając, możemy sami utworzyć takie punkty). Jeśli selekcja wyjdzie poza ustalony obszar, możemy łatwo usunąć zaczepy – wystarczy wciskać klawisz delete.



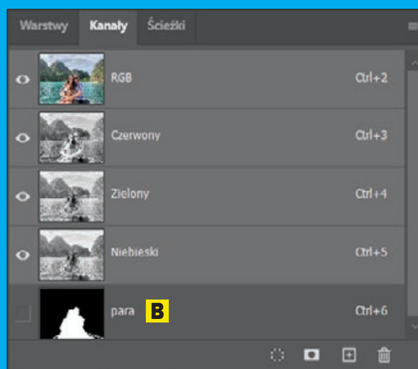
ZAPISYWANIE SELEKCJI

Utworzoną selekcję, zwłaszcza jeśli była pracochłonna, warto zapisać, aby w każdej chwili można było ją wczytać.

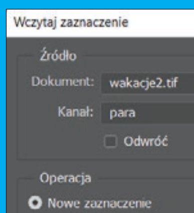
1 W tym celu z menu **Zaznaczanie** wybieramy polecenie **Zapisz zaznaczenie...**. W oknie dialogowym nadajemy charakterystyczną nazwę selekcji, na przykład **A**, i klikamy na **OK**.



2 Selekcja zostaje zachowana w postaci maski w specjalnym dodatkowym kanale alfa **B** (na panelu **Kanały**, poniżej kanałów kolorów).



3 By wczytać zapisane zaznaczenie, z menu **Zaznaczanie** wybieramy polecenie **Wczytaj zaznaczenie...** i w oknie dialogowym wskazujemy kanał z zachowaną selekcją. Klikamy na **OK**.



Inteligentne zaznaczanie obiektów i tematu zdjęcia

Zaznaczanie obiektów to narzędzie, które inteligentnie wykrywa obiekty na obrazie i automatycznie je zaznacza.

1 Z paska narzędzi wybieramy narzędzie **Zaznaczanie obiektów**. Na pasku opcji wybieramy tryb **Lasso** lub **Prostokąt**, w zależności od typu obiektu. Jeśli zaznaczymy **A**, to po najechaniu narzędziem na obiekt zostanie on pokryty niebieską nakładką **B**.



2 Tworzymy obwiednię dookoła motywu **C**, który chcemy wyselekcjonować. Photoshop przez chwilę analizuje obraz, a na-





Fot. Connally Morris / Unsplash



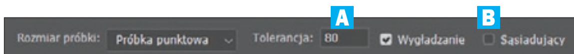
stępnie tworzy selekcję dookoła wykrytego obiektu **D**.

3 Innym automatycznym narzędziem jest opcja **Zaznacz temat** (znajdziemy ją na pasku opcji narzędzi automatycznego zaznaczania oraz w menu **Zaznaczanie**). Photoshop analizuje obraz bez wcześniejszego wskazania motywu i zaznacza najważniejszy na zdjęciu obiekt.

Różdżka, Szybkie zaznaczanie i Zakres kolorów

Te narzędzia i funkcje automatycznie zaznaczają obszary o podobnych kolorach.

1 Narzędzie **Różdżka** zaznacza podobne barwy po kliknięciu na kolor na obrazie. Na pasku opcji określamy tolerancję **A**, czyli zakres odcieni danej barwy, które mają być wyselekcjonowane (im większy, tym więcej odcieni zostanie zaznaczonych). Jeśli obiekt jest bardzo jednolity kolorystycznie, można ustawić niedużą tolerancję. Jeżeli na obrazie mamy kilka obiektów o tej samej barwie i chcemy je wszystkie naraz zaznaczyć, usuwamy zaznaczenie przy opcji **Sąsiadujący** **B**. W przeciwnym razie po kliknięciu zaznaczymy tylko sąsiadujące piksele.



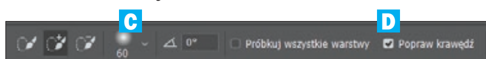


Fot. Sergey Shmidt / Unsplash

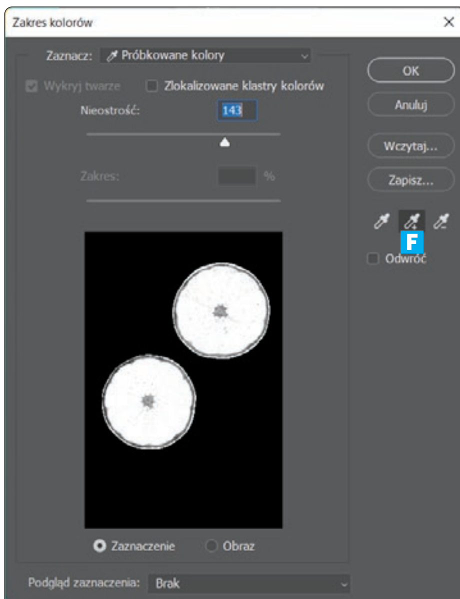
2 Narzędzie **Szybkie zaznaczanie** to specjalny pędzel, którym malujemy po obszarze do wyselekcjonowania. Selekcja automatycznie zostaje rozszerzona o piksele

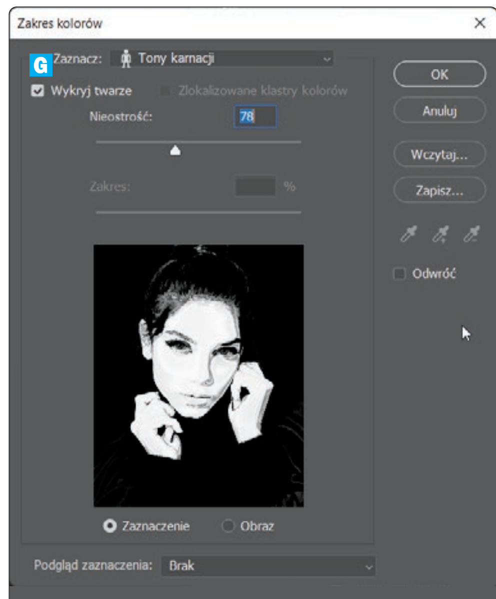


w takich samych odcieniach, jak te znajdujące się na obszarze, od którego rozpoczęliśmy zaznaczanie. Rozmiar i miękkość końcówki narzędzia możemy zmodyfikować na pasku opcji **C**. Możemy też zaznaczyć **D**, by narzędzie automatycznie korygowało krawędź.

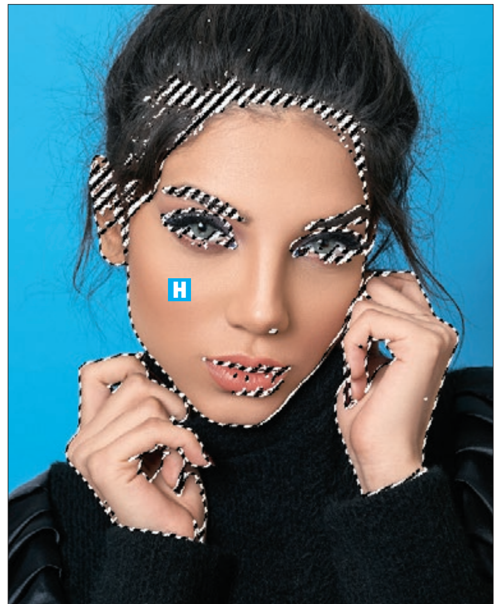


3 Z menu **Zaznaczanie** wybieramy opcję **Zakres kolorów...**. Aby zaznaczyć obszar o danych odcieniach (na przykład owocu pomarańczy **E**), wybieramy pipetę **F** (ta z plusem będzie dodawać kolejne kolory do zaznaczenia) i klikamy na obraz, by wskazać kolor do zaznaczenia. Widzimy czarno-biały podgląd zaznaczenia (na biało widoczne są wyselekcjonowane odcienie). Suwakiem **Nie-**









Fot. Nojan Namdar / Unsplash

ostrość dodamy więcej podobnych odcieni. Narzędzie pozwala też zaznaczyć odcienie karnacji **G** i wykrywa twarz **H**.

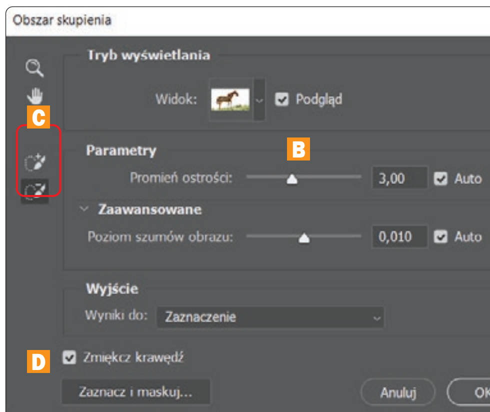
Zaznaczanie nieba

Photoshop oferuje świetną funkcję automatycznego zaznaczania obszaru nieba i podmiany na nowe. A dodatkowo w bibliotece programu znajdziemy zestaw bezpłatnych zdjęć nieba, których można użyć do tego celu.

1 Aby wydzielić obszar nieba na zdjęciu, z menu **Zaznaczanie** wybieramy **Niebo**. Po chwili pojawia się selekcja **A** (patrz na następnej stronie).



Fot. Karsten Würth / Unsplash



2 A jeśli chcemy podmienić niebo na zdjęciu na inne z bazy zdjęć Photoshopa, możemy nawet pominąć poprzedni punkt. Z menu **Edycja** wybieramy po prostu **Zastępowanie nieba...**. Program automatycznie wydzieli obszar nieba i od razu wstawi nowe (więcej o tym przeczytamy w kolejnym rozdziale).

Zaznaczanie obszaru skupienia

Photoshop może automatycznie zaznaczyć obszary, które są na zdjęciu ostrzejsze niż inne.

1 Z menu **Zaznaczanie** wybieramy **Obszar skupienia...**. Program analizuje zdjęcie i wydziela ostre obszary **A**.

2 Suwakiem **B** rozszerzymy lub zawęzimy zakres tych obszarów. Malując po zdjęciu narzędziami **C**, możemy wskazać obszary do dodania lub usunięcia z zaznaczenia. Jeśli zaznaczymy opcję **Zmiękcz krawędź** **D**, krawędzie zaznaczenia będą łagodniejsze.



Fot. David Dibert / Unsplash

Przestrzeń robocza Zaznacz i maskuj

Photoshop ułatwia tworzenie precyzyjnych zaznaczeń dzięki przestrzeni roboczej **Zaznacz i maskuj**. Zawiera ona narzędzia wspomagające zaznaczanie krawędzi i korygujące selekcje. Do tego trybu możemy przejść po utworzeniu zaznaczenia innymi metodami w celu poprawienia selekcji albo od razu utworzyć zaznaczenie za pomocą opcji dostępnych w tej przestrzeni.

1 Aby włączyć przestrzeń roboczą Zaznacz i maskuj, klikamy na przycisk **Zaznacz i maskuj...** znajdujący się na pasku opcji narzędzi zaznaczania, w innym oknie dialogowym zaznaczania lub wybieramy z menu **Zaznaczanie** opcję **Zaznacz i maskuj...**.

2 Po lewej stronie okna znajdują się narzędzia służące do zaznaczania: **Szybkie zaznaczanie** (patrz strona 48), **Pędzel** (wersja narzędzia, która maluje zaznaczenie), **Zaznaczanie obiektów** (patrz strona 47) oraz **Lasso** i **Lasso wielokątne** (strona 46).

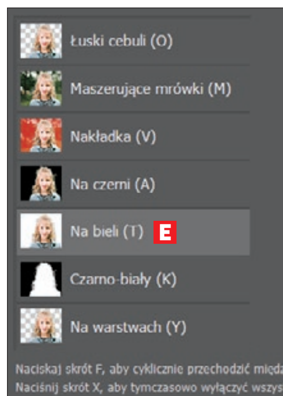
3 W górnej części okna klikamy na **Zaznacz temat** **A**, aby Photoshop automatycznie zaznaczył główny motyw na zdjęciu.

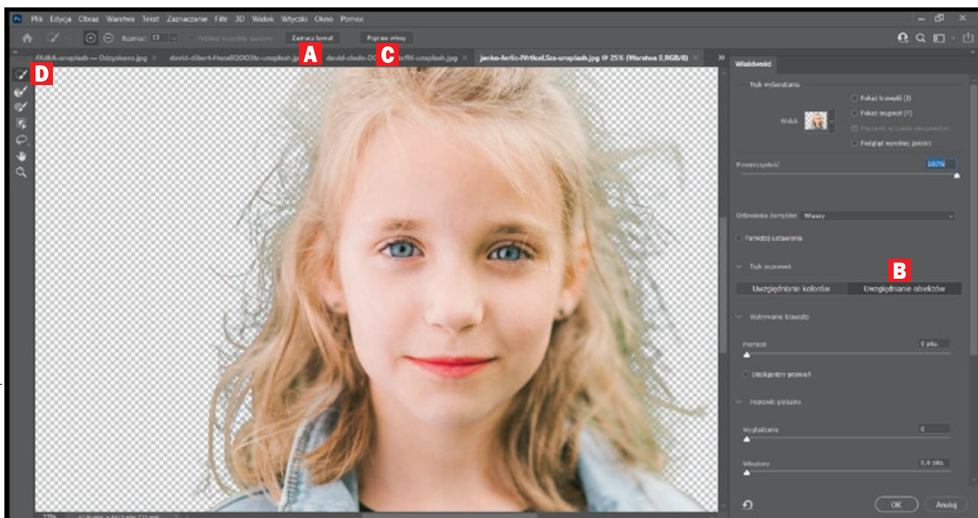
4 Jeśli zaznaczone mają być włosy, po prawej stronie zaznaczamy **Uwzględnianie obiektów** **B**, a u góry **Popraw włosy** **C**. Photoshop wprowadzi wówczas poprawki uwzględniające ten typ krawędzi.

5 Zaznaczenie krawędzi możemy również poprawić narzędziem **Pędzel poprawiania krawędzi** (znajduje się po lewej stronie). Malujemy nim wzdłuż brzegu zaznaczenia, dodając lub odejmując piksele (na pasku opcji zaznaczamy tryb pracy pędzla **D** oraz rodzaj końcówki).



6 Po prawej stronie określamy tryb wyświetlania zaznaczonego obiektu – na przykład możemy ustawić wyświetlanie na białym lub czarnym tle **E**, które dobrze pokaże poprawność wydzielenia. Może-





Fot. Janko Ferlič / Unsplash



my też wskazać warstwę pod spodem, jeśli na przykład docelowo obiekt ma być na niej umieszczony.

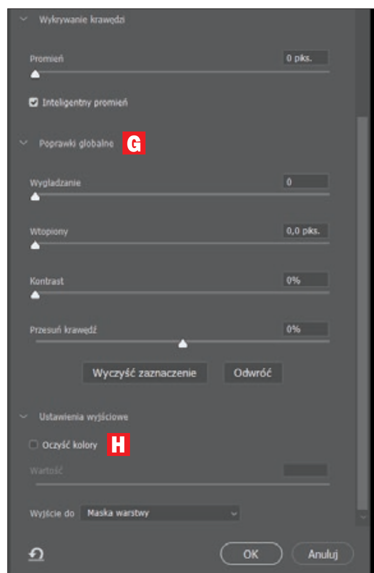
7 Czasami pomocne może być zaznaczenie opcji **Inteligentny promień** **F** w sekcji **Wykrywanie krawędzi** i za pomocą suwaka określenie rozmiaru promienia.

8 W sekcji **Poprawki globalne** **G** możemy wygładzić (**Wygładzanie**), rozmyć (**Wtopiony**), wyostrzyć (**Kontrast**) lub przesunąć (**Przesuń krawędź**) krawędź selekcji.

9 Jeśli na krawędzi wydzielonego obiektu jest kolorowa poświata, to zaznaczenie opcji **Oczyść kolory** **H** może pomóc ją usunąć.



10 W sekcji **Ustawienia wyjściowe** określamy również, w jakiej formie ma być wyświetlony obraz z selekcją – na przykład, czy ma to być zaznaczenie, czy maska warstwy, czy może nowa warstwa albo nowa warstwa z maską lub nowy dokument. Klikamy na **OK**, by wczytać zaznaczenie w określonej postaci.

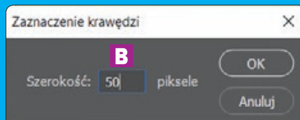


ZAZNACZENIE BRZEGU DOOKOŁA OBIEKTU

Jeśli chcemy zaznaczyć obrys obiektu **A**, zaznaczamy obiekt, a następnie z menu **Zaznaczanie** wybieramy **Zmień** i **Brzeg...**, podajemy szerokość obrysu **B** i klikamy na **OK**. Aby rozszerzyć lub zawęzić zaznaczenie, z menu **Zaznaczanie** wybieramy **Zmień** i **Zwężanie...** lub **Rozszerzanie...**.

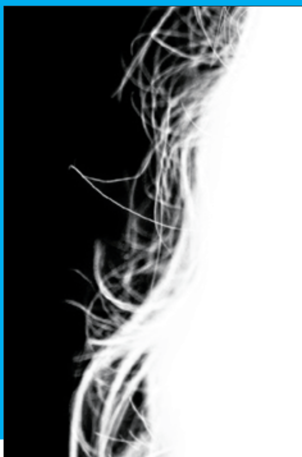


Fot. David Clode / Unsplash



ŁATWE ZAZNACZANIE WŁOSÓW

Wydzielanie włosów czy futra to najtrudniejszy etap zaznaczania. Photoshop oferuje inteligentne algorytmy, które sprawnie odseparują włosy od tła. W tym celu w oknie **Zaznacz i maskuj**, po zaznaczeniu obiektu (na przykład osoby), klikamy na przycisk **Popraw włosy**. Aby narzędzie działało sprawniej, należy dodatkowo zaznaczyć opcję **Uwzględnianie obiektów**.





Szybka maska, czyli malowanie zaznaczenia

Szybka maska pozwala utworzyć zaznaczenie za pomocą zwykłego pędzla.



1 Na pasku narzędzi zaznaczamy A (albo wciskamy klawisz Q) i wybieramy narzędzie **Pędzel**. Upewniamy się, że kolor narzędzia jest czarny.

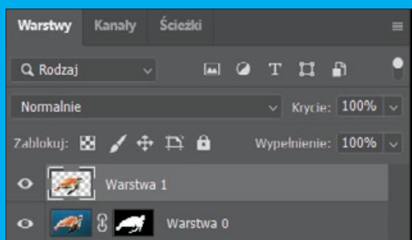
2 Określamy parametry pędzla, takie jak rozmiar i twardość (od tego zależy, jak bardzo rozmyty będzie brzeg zaznaczenia) oraz krycie (ten parametr wpływa na widoczność zastosowanego później efektu).

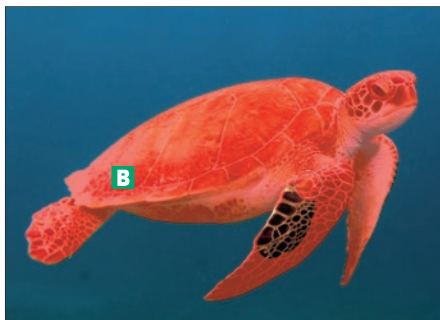
3 Malujemy po wybranym obszarze B. Zaznaczone zostaną rejony, które znajdą się poza malowanym obszarem.

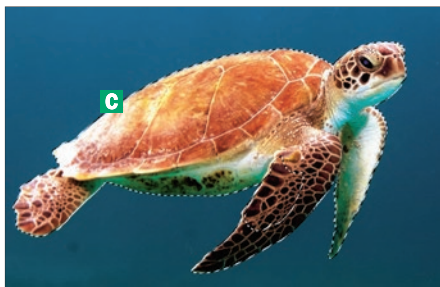
4 Wciskamy klawisz Q i czerwona maska zmienia się w selekcję C. Aby zaznaczony został obszar, po którym malowaliśmy, wybieramy z menu **Zaznaczanie** polecenie **Odwrotność**.

ZAZNACZENIE ZAWARTOŚCI WARSTWY LUB KANAŁU

Aby szybko zaznaczyć wycięty obiekt znajdujący się na osobnej warstwie albo kształt na masce lub kanale, klikamy na panelu **Warstwy** na warstwę lub na maskę warstwy (lub na panelu **Kanały** na odpowiedni kanał) z wciśniętym klawiszem ctrl.







Fot. Wexor Tmg / Unsplash

Usuwanie tła za pomocą gumki

Aby usunąć tło ze zdjęcia i zostawić na nim tylko potrzebny motyw, możemy skorzystać z narzędzia **Gumka tła** oraz **Magiczna gumka**.

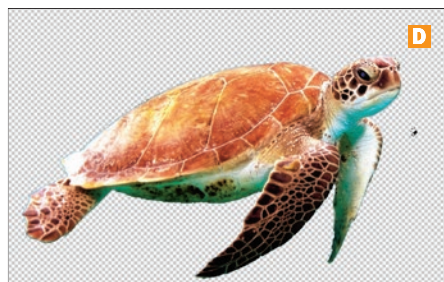
1 Przesuwając narzędziem **Gumka tła**, od razu usuwamy piksele obrazu o podobnym odcieniu A. Narzędzie po kliknięciu pobiera informacje o usuwanym kolorze. Na pasku opcji możemy określić, czy ma to być jednorazowe próbkowanie B (kolejne pociągnięcia usuwają piksele o barwie okre-





ślonej po pierwszym kliknięciu), czy ciągłe (wtedy łatwo usunąć piksele o innych barwach). Opcja **Tolerancja** C ogranicza lub rozszerza zakres kolorów, które narzędzie usuwa za jednym pociągnięciem.

2 Narzędzie **Magiczna gumka** działa bardzo podobnie, ale połacie pikseli o podobnych barwach są usuwane D po kliknięciu. W ustawieniach określamy tolerancję dla koloru – im wyższa, tym szybciej usuniemy tło, ale ryzykujemy, że przypadkowo usuniemy również szczegóły obiektu, który ma pozostać na obrazie.



USUWANIE OTOCZKI

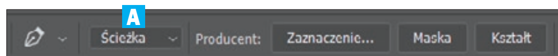
Pozostałością po wycinaniu (inaczej szparowaniu) obiektu na zdjęciu jest często otoczka dookoła krawędzi, składająca się z niewyciętych pikseli. Możemy ją jednak bardzo łatwo usunąć – z menu **Warstwa** wybieramy **Usuń otoczkę** i wskazujemy właściwe polecenie (w zależności od pozostawionych artefaktów).

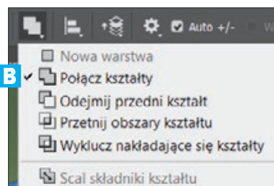
Ścieżki i narzędzia z grupy Pióro

Narzędzia z grupy **Pióro** pozwalają rysować wektorowe ścieżki i tworzyć dowolne kształty, które możemy swobodnie zmieniać bez utraty jakości. Fotografowie wykorzystują te narzędzia także do obrysowywania obiektów na zdjęciach, by je następnie zaznaczyć i edytować. Narzędzia te charakteryzują się możliwością rysowania (czy obrysowywania) z dużą precyzją i używamy ich tam, gdzie inne narzędzia zaznaczania zawiodą.

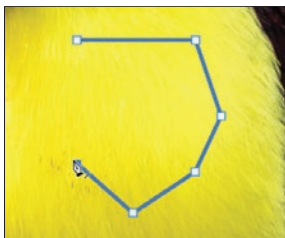
Rysowanie piórem

1 Z paska narzędzi wybieramy **Pióro**, a na pasku opcji ustawiamy A, aby tworzyć samą ścieżkę. Jeśli zamierzamy tworzyć kształty z wielu osobnych ścieżek, warto zaznaczyć opcję B.

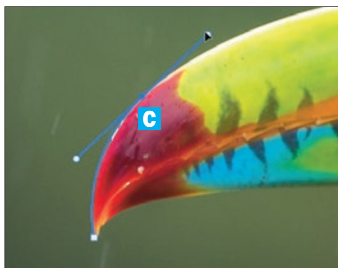




2 Klikamy na obraz, tworząc pierwszy wektorowy punkt. Jeśli następnie klikniemy na inne miejsce, to zostanie utworzony drugi punkt, a pomiędzy nimi linia prosta.



3 Jeśli chcemy, aby linia się wyginała, to klikamy na drugie miejsce i, nie zwalniając lewego przycisku myszy, przeciągamy kursorem, tworząc łuk **C**. Przy punkcie tworzą się ramiona kierunkowe, które kształtują kierunek krzywej.



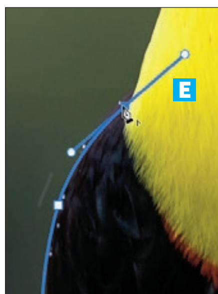
4 Z wciśniętym klawiszem ctrl możemy modyfikować kształt łuku (narzędzie zmieniło się w **Bezpośrednie zaznaczanie ścieżek**). Wciskając alt, możemy poruszać

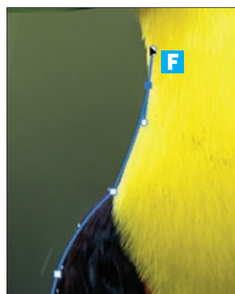


samym ramieniem, zmieniając kierunek przebiegu łuku (narzędzie zmieni się wówczas na przybór **Konwertowanie punktów** **D**).

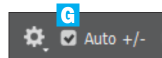


5 Chcąc zmienić przebieg ścieżki, klikamy na ostatni punkt z wciśniętym klawiszem alt i usuwamy jedno ramię **E**. Kolejne kliknięcie utworzy łuk zgodny z naszym zamierzeniem **F**.



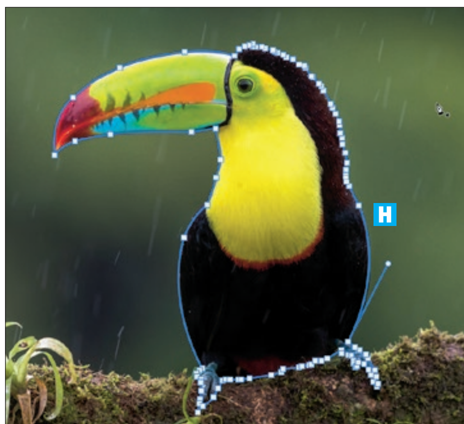


6 Na utworzonej ścieżce możemy dodawać lub usuwać punkty wektorowe, a tym samym modyfikować kształt ścieżki. Jeśli na pasku opcji narzędzia **Pióro** mamy zaznaczoną opcję **G**, to po najechaniu na ścieżkę automatycznie będziemy mogli dodać na niej punkt wektorowy. A po najechaniu na istniejący punkt kliknięciem będziemy mogli go usunąć. Po usunięciu punktu możemy wyprostować lub złagodzić łuk, a po dodaniu punktu mieć możliwość mocniejszego wyginania ścieżki.



W grupie narzędzi **Pióro** znajdziemy też narzędzia służące do dodawania i usuwania punktów (**Dodawanie punktów kontrolnych** i **Usuwanie punktów kontrolnych**).

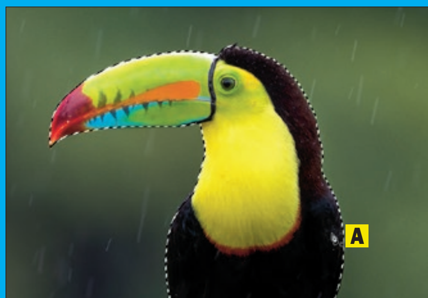
7 Ścieżkę możemy zaznaczyć i przesuwać za pomocą narzędzia **Zaznaczanie ścieżek**. A jeśli chcemy ją jeszcze modyfikować,



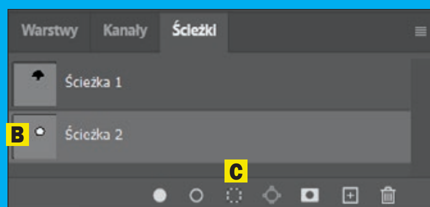
Fot. Zdeněk Macháček / Unsplash

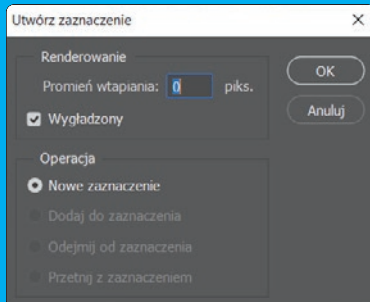
ZAZNACZENIE I MASKA ZE ŚCIEŻKI

Zaznaczenia i maski możemy tworzyć, wykorzystując utworzone wcześniej ścieżki. Warto jednak pamiętać, że ścieżka musi tworzyć zamkniętą przestrzeń **A**.

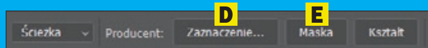


1 W tym celu na panelu **Ścieżki** klikamy prawym przyciskiem myszy na ścieżkę **B**, z której chcemy utworzyć zaznaczenie, i wybieramy polecenie **Utwórz zaznaczenie**. Możemy też kliknąć na przycisk **C**. Pojawia się okno, w którym określamy promień rozmycia brzegu selekcji i klikamy na **OK**.

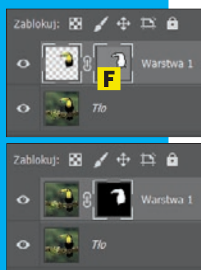




2 Możemy również po utworzeniu ścieżki na pasku opcji narzędzia z grupy **Pióro** kliknąć na przycisk **D**.



3 Aby utworzyć maskę ze ścieżki, klikamy na **E**. Maska wektorowa zostanie dołączona do warstwy **F**. Aby była bitmapowa i możliwa do edycji pędzlem, klikamy na nią prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Rasteryzuj maskę**.





4 Warto wiedzieć, że zaznaczenie możemy przekształcić w ścieżkę. W tym celu na panelu **Ścieżki** klikamy na przycisk **G**.

to możemy wykorzystać narzędzie **Zaznaczanie bezpośrednie**.

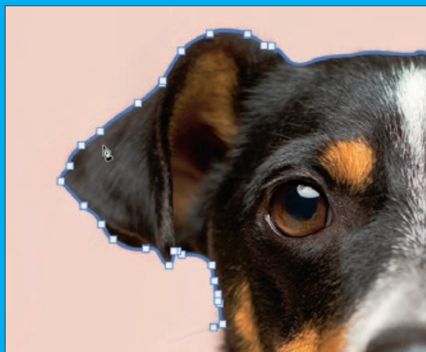
8 Utworzoną ścieżkę **H** znajdziemy na panelu **Ścieżki**, gdzie możemy kontrolować ścieżki nawet wtedy, jak ich nie widać w dokumencie.

9 Jeśli na panelu **Ścieżki** klikniemy na **I**, to ścieżka zostanie obrysowana zgodnie z ostatnimi ustawieniami narzędzia **Pędzel**. A jeśli klikniemy na **J**, to zostanie wypełniona kolorem pierwszego planu.



ZAKREŚLANIE Z UWZGLĘDNIENIEM ZAWARTOŚCI

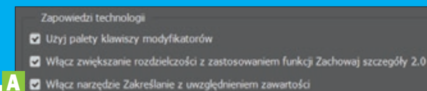




Fot. Victor Grabarczyk / Unsplash

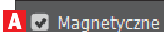
Nowe narzędzie **Zakreślanie z uwzględnieniem zawartości** wykrywa krawędzie na zdjęciu i je automatycznie zaznacza. Wystarczy przytrzymać kursor nad krawędzią, a następnie – po wyświetleniu ścieżki – kliknąć i zatwierdzić ścieżkę. Narzędzie nie jest domyślnie dostępne na pasku narzędzi, bo jest obecnie wprowadzone jako zapowiedź technologii.

Aby z niego skorzystać, przechodzimy do menu **Edycja** i wybieramy **Preferencje** i **Zapowiedzi technologii...**. W oknie zaznaczamy **A**, klikamy na **OK** i restartujemy Photoshopa. Nowe narzędzie znajdziemy w grupie narzędzi **Pióro**.



Pióro dowolne i Pióro krzywizny

Narzędziem **Pióro dowolne** rysujemy w podobny sposób jak narzędziem **Lasso** – prowadząc odręczną linię. Z kolei, jeśli zaznaczymy opcję **A**, rysowanie



piórem będzie przypominać tworzenie selekcji za pomocą narzędzia **Lasso magnetyczne** – linia ścieżki będzie przyciągana do kontrastowej krawędzi obrysowywanego obiektu **B**. Narzędziem **Pióro krzywizny** pracujemy podobnie jak narzędziem **Pióro**, ale w uproszczony sposób. Kliknięciami możemy od razu utworzyć łuki **C**. Wciskając alt lub ctrl, modyfikujemy ścieżkę.

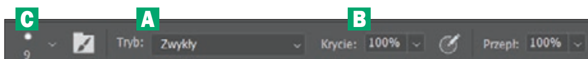




Pędzel

Pędzel to narzędzie, które służy nie tylko do rysowania czy malowania, ale też edycji i retuszu zdjęć. Zobaczmy, jak się nim posługiwać.

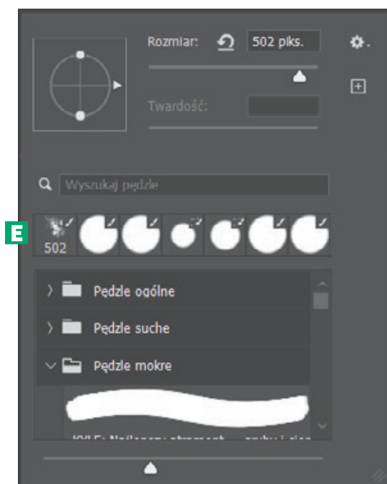
1 Po wybraniu narzędzia **Pędzel** z paska narzędzi na pasku opcji ustalamy tryb mieszania (czyli oddziaływania na barwę pod spodem) **A** oraz krycie farby **B**, czyli



jak bardzo przejrzysta będzie namalowana linia. Istotna jest też opcja **Przepływ**, która pozwala na stopniowe zwiększanie krycia farby podczas pracy narzędziem (po jednym kliknięciu).



2 Klikając na **C**, możemy ustawić rozmiar, twardość **D** oraz kształt końcówki pędzla **E**. Okno tych ustawień wywołamy również, klikając na obszar dokumentu prawym



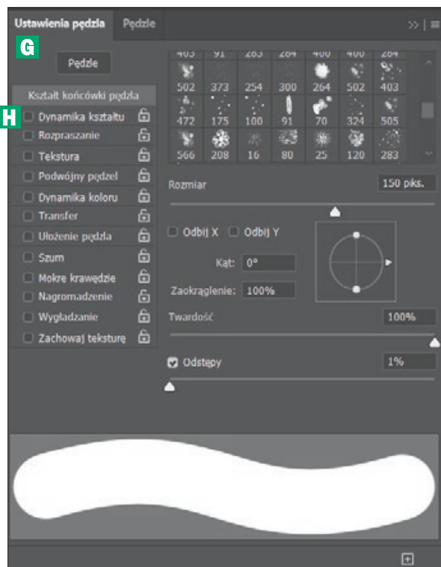


przyciskiem myszy (musimy mieć aktywne narzędzie **Pędzel**).

3 Kształt oraz sposób rysowania pędzlem możemy szczegółowo dopasować do własnych oczekiwań za pomocą panelu **Pędzle**. W tym celu na pasku opcji klikamy na ikonę **F**.



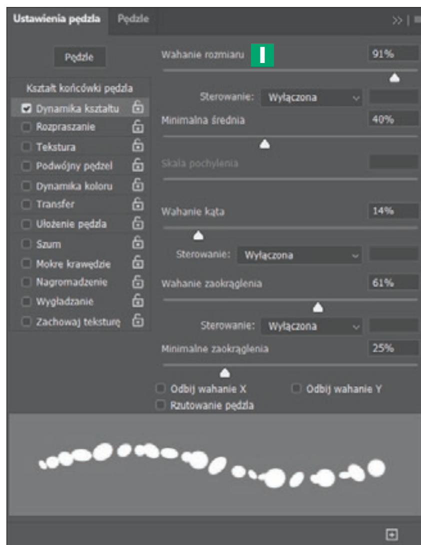
4 Na zakładce **G** możemy dobrać kształt końcówki, rozmiar, twardość oraz odstępy pomiędzy plamkami.

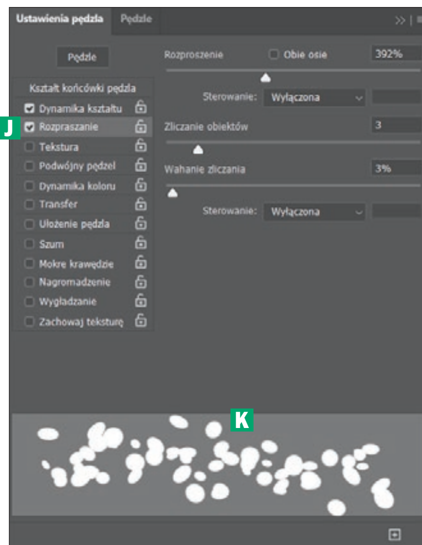


5 Jeśli zaznaczymy **Dynamika kształtu** **H** i przejdziemy do tej sekcji, uzyskamy dostęp do ustawień dotyczących zmian w roz-

miarze poszczególnych odcinków pociągnięcia **I** (lub plamek).

6 Z kolei opcje **J** pozwalają uzyskać efekt rozbicia pociągnięcia na rozproszone i nieregularne plamki **K**. W miarę potrzeby w następnych sekcjach ustawiamy kolejne parametry wyglądu pociągnięcia pędzla, na przykład dynamikę koloru. Pozwoli to na uzyskanie bardzo ciekawych efektów.



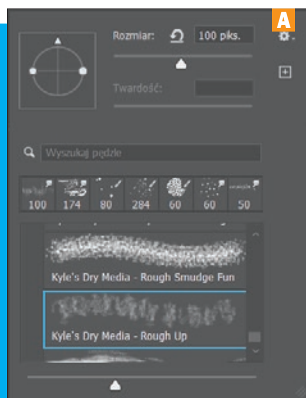


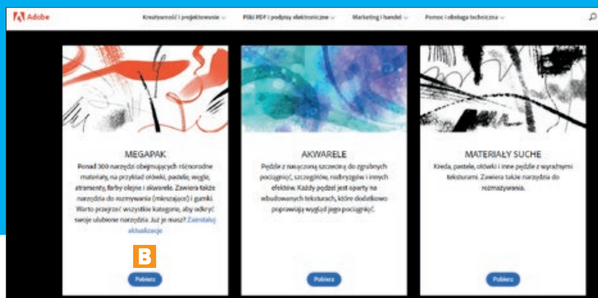
ZAZNACZENIE I MASKA ZE ŚCIEŻKI

Do listy pędzli możemy dołączyć nowy zestaw. Możemy również pobrać nowe z internetu.

1 Aby dołączyć istniejący zestaw pędzli, klikamy na **A** i wybieramy **Dołącz pędzle domyślne...**.

2 Jeśli chcemy pobrać nowe z internetu, wybieramy **Pobierz więcej pędzli...**. Przechodzimy na stronę Adobe, gdzie klikamy na **Pobierz** przy danym zestawie pędzli **B** (musimy mieć konto Creative Cloud i być zalogowani). Pędzle (pliki z rozszerzeniem ABR) zostaną pobrane na dysk komputera. Aby je zastosować w programie, w oknie z punktu **1** wybieramy **Importuj pędzle...**. Wskazujemy plik z pędzlem i klikamy na **Wczytaj**. Nowe pędzle będą widoczne na dole listy pędzli.





TWORZYMY WŁASNY PĘDZEL

Wykonany przez nas własnoręcznie pędzel może mieć dowolny kształt. Możemy nawet jako nowy pędzel zapisać nasz własny podpis albo skan ciekawego obrazka **A**.

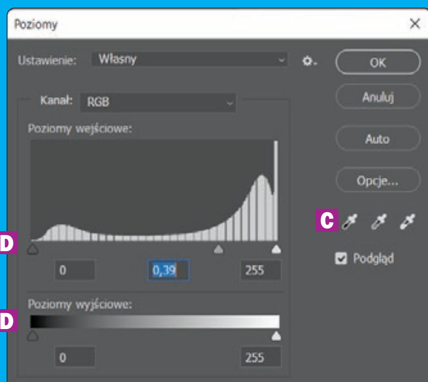
1 Po wczytaniu obrazu do Photoshopa kadrujemy go **B** i zmniejszamy jego rozmiar na taki, jaki ma cechować domyślną końcówkę pędzla (na przykład 200 x 200 pikseli).



2 Z menu **Obraz** wybieramy **Dopasowania** i opcję **Czarno-biały...**, by zmienić obrazek na monochromatyczny (pędzel powinien być w skali szarości). Klikamy na **OK**.

3 Tło pędzla powinno być białe. Z menu **Obraz** wybieramy **Dopasowania** i **Poziomy...**. W oknie narzędzia wybieramy pipetę **C** i klikamy na obraz tam, gdzie tło ma być białe.

Suwakami pod wykresem **D** możemy poprawić kontrast. Klikamy na **OK**.



4 Gotowy pędzel zapiszemy, wybierając z menu **Edycja** polecenie **Zdefiniuj ustawienie domyślne pędzla...**. W wyświetlonym oknie podajemy nazwę nowego kształtu i klikamy na **OK**. Nowy pędzel jest od razu dostępny w dolnej części listy pędzli i możemy z niego skorzystać. Warto jednak wiedzieć, że utworzony przez nas pędzel najlepiej sprawdzi się w swoim domyślnym rozmiarze. Wszelkie zmiany rozmiaru pędzla niekorzystnie wpływają na jego jakość.



Fot. Annie Spratt / Unsplash

5 Ogólna edycja zdjęć w Photoshopie

W Photoshopie bardzo szybko poprawimy większość wad fotografii. Zobaczmy, jak to robić

Kadrujemy zdjęcie

Odpowiednie wykadrowanie zdjęcia poprawia kompozycję. Czasem też potrzebujemy fotografii o określonych proporcjach. Photoshop umożliwia nawet rozszerzenie oryginalnego obrazu, dorabiając krawędzie tak, że wyglądają jak oryginalne zdjęcie.



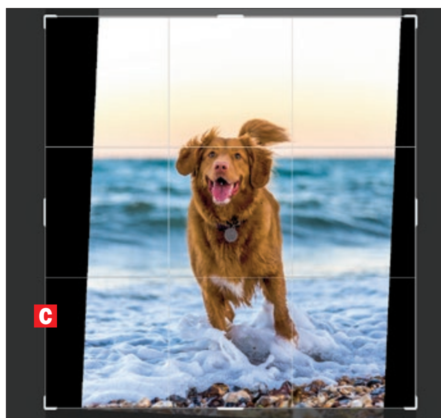


1 Po wybraniu narzędzia **Kadrowanie** na pasku opcji z listy **A** możemy wybrać jedno z predefiniowanych ustawień proporcji lub wymiarów kadru. W pola **B** można też wpisać dowolne parametry (najpierw jednak wskazujemy, czy dotyczą proporcji czy wymiarów).



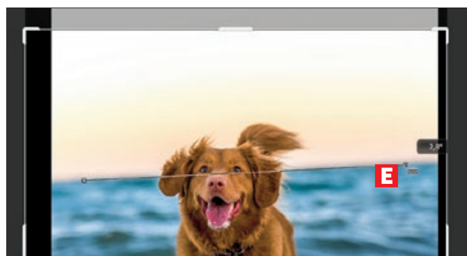
2 Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy tworzymy ramkę kadru **C**. Jeśli nie mieliśmy określonych parametrów, możemy utworzyć dowolny kadr. Rysując z wciśniętym klawiszem shift, zachowamy oryginalne proporcje. Aby przyciąć obraz, wciskamy klawisz enter.

3 Jeśli usuniemy zaznaczenie przy opcji **Usuń wykadrowane piksele**, to po operacji przycinania będziemy mogli jeszcze



Fot. Oscar Suttont / Unsplash

dowolnie przesuwać obraz w ramce kadru, zmieniając ułożenie. W przeciwnym razie przycięte boki zostaną bezpowrotnie utracone.



WIĘCEJ KADRU

Jeśli chcemy poszerzyć zbyt wąski kadr, to zaznaczmy opcję **A**. Wówczas Photoshop dorobi brakujące elementy obrazu na podstawie otaczających pikseli.

A Uwzględnianie zawartości

4 Jeśli obraz jest przekrzywiony, to, zaznaczając opcję **D**, możemy go wyprostować. Rysujemy wówczas linię **E** wzdłuż krawędzi, która powinna być pozioma lub pionowa. Wciskamy enter.

D Prostowanie

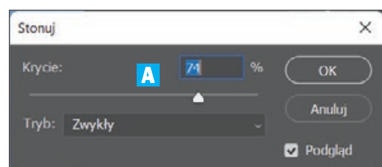
Poprawiamy kolory

Przebarwiony czy blady obraz łatwo poprawimy w Photoshopie.



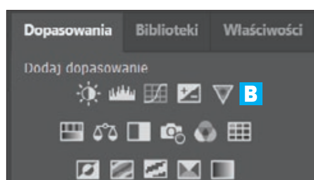


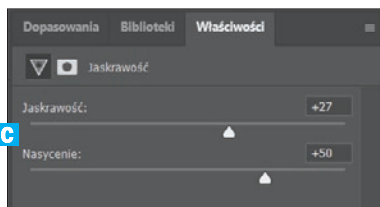
1 Aby szybko skorygować kolory obrazu, możemy skorzystać z automatycznych narzędzi. Z menu **Obraz**



wybieramy **Auto-kolor**. Jeśli działanie narzędzia jest zbyt intensywne, to z menu **Edycja** wybieramy **Stonuj...**, a w oknie dialogowym suwakiem **A** tonujemy efekt.

2 Zbyt blade barwy motywu podkręcimy za pomocą warstwy dopasowania **Jaskrawość** **B**. Na panelu **Właściwości**

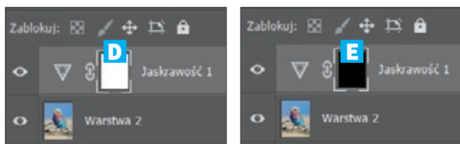




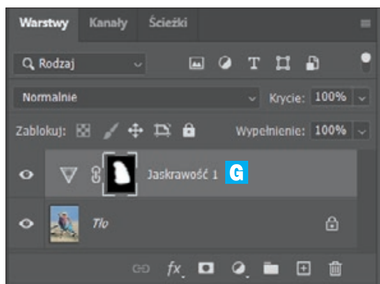
Fot. David Clode / Unsplash

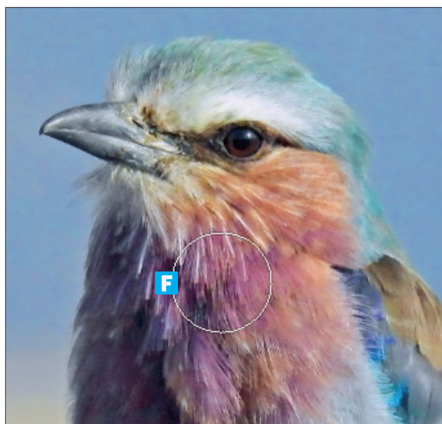
przesuwamy suwaki **C** w prawo, kontrolując efekt nasycenia na podglądzie w oknie dokumentu.

3 Jeśli nasycone mają być tylko kolory głównego tematu, to możemy część warstwy zamaskować. Zaznaczamy białą maskę



warstwy D i wciskamy ctrl+I, by odwrócić jej kolory (ma być czarna E). Maska ukryła efekt nasycenia.





4 Teraz za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze białym malujemy po obiekcie F (mając zaznaczoną maskę warstwy G), odsłaniając miejscowo efekt nasycenia.

BRZYDKIE ARTEFAKTY

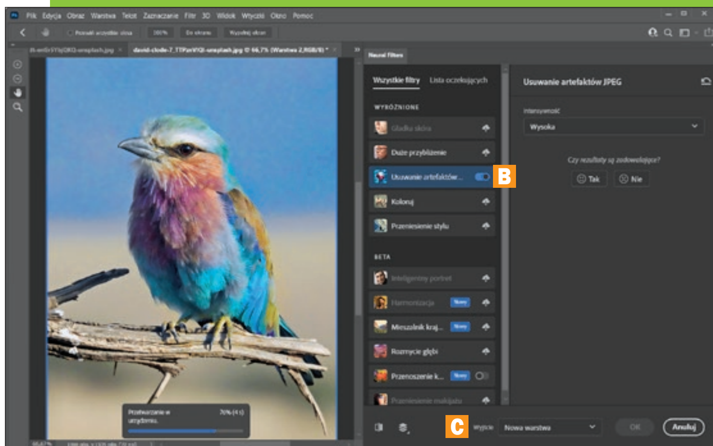
Podczas edycji niskiej jakości obrazu mogą pojawić się na nim artefakty, które popsują odbiór zdjęcia. Aby je usunąć, użyjmy filtra neuronowego.

1 Z menu **Filtry** wybieramy **Neural Filters...**. Klikamy na A



przy **Usuwanie artefaktów...**, by pobrać filtr. Jeśli już wcześniej pobraliśmy filtr, to go po prostu włączamy B.

2 Funkcja od razu zacznie przetwarzać zdjęcie, ale na efekt musimy chwilę poczekać. Określamy opcje wyjściowe C (na przykład wczytamy przetworzony obraz jako nową warstwę) i klikamy na **OK**.



3 Jeśli chcemy ograniczyć działanie filtra do wybranego obszaru, możemy zamaskować część przetworzonej warstwy (o korzystaniu z masek i pędzli można dowiedzieć się z poprzedniego rozdziału).

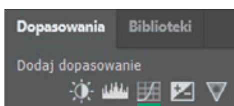
Poprawiamy kontrast i tonację



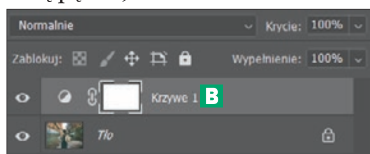


Fot. Caleb Fisher / Unsplash

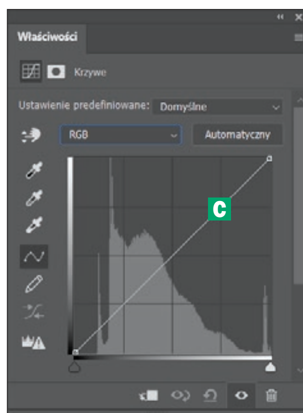
Jeśli zdjęcie jest mało kontrastowe, to możemy to naprawić za pomocą narzędzia **Krzywe**.



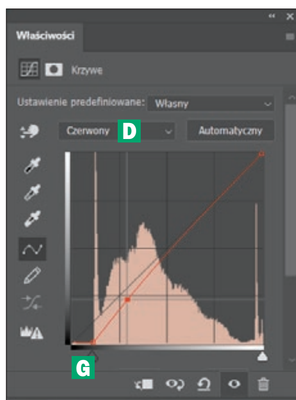
1 Z panelu **Dopasowania** wybieramy **Krzywe** **A**. Na panelu **Warstwy** pojawia się nowa warstwa z maską **B** (którą możemy ewentualnie wykorzystać do lokalnego retuszu efektu za pomocą pędzla).

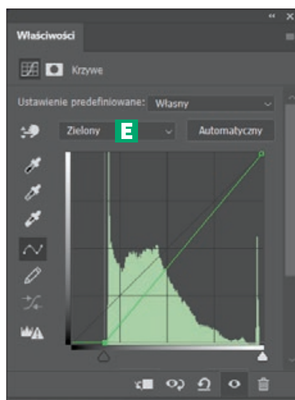


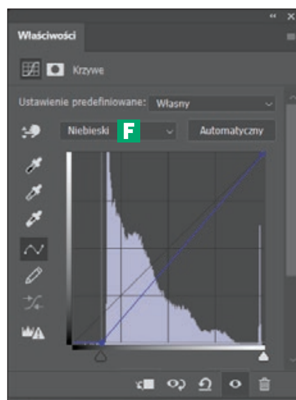
2 Na panelu właściwości widzimy wykres naświetlenia kadru (histogram) oraz przecinającą go ukośną linię **C**. Wyginając tę linię (krzywą), możemy kształtować jasność i kolory zdjęcia.



3 Z listy wybieramy po kolei kanały: **Czerwony** **D**, **Zielony** **E** i **Niebieski** **F**.



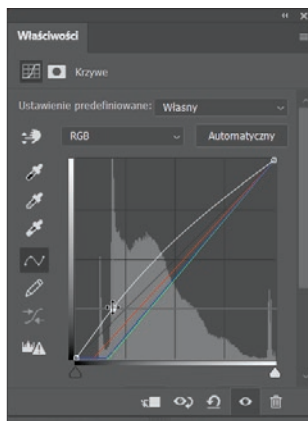




W każdym przypadku widzimy, że wykres nie dochodzi do lewej strony okienka, co oznacza brak pikseli o najciemniejszych barwach.

4 Chwytamy za dolną część krzywej i dosuwamy do początku wykresu **G**. Robimy tak dla każdego kanału koloru.

5 Wracamy do kanału RGB, który odpowiada tylko za jasność. Aby rozjaśnić zbyt ciemne zdjęcie, wyginamy linię do góry.



Rozjaśniamy cienie na zdjęciu

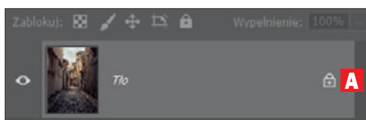
Gdy na zdjęciu widoczna jest uliczka pogrążona w cieniu, a część fotografii stanowią jasne obszary nieba, to najlepiej skorzystać z narzędzia, które rozjaśni tylko cienie i zachowa nienaruszone światła. Podczas standardowego rozjaśniania takiego zdjęcia jasne obszary zostałyby prześwietlone.





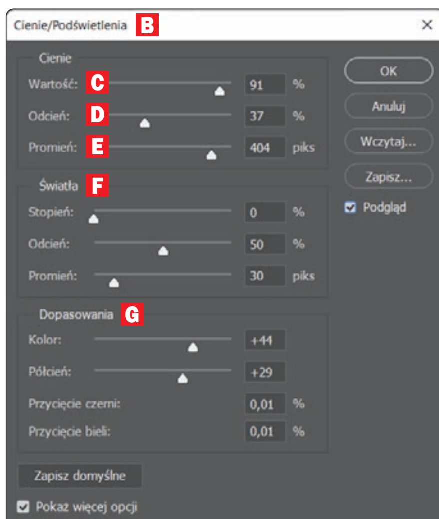
Fot. Matthew Brodeur / Unsplash

1 Klikamy na ikonę kłódki przy warstwie **A** na panelu **Warstwy**, odblokowując warstwę. Warstwa tła zmieni się w zwykłą warstwę, która daje więcej możliwości edycji. Klikamy na warstwę prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Konwertuj na obiekt inteligentny**. To sprawi, że filtry, z których będziemy korzystać, będą filtrami inteligentnymi.



2 Z menu **Obraz** wybieramy **Dopasowania** i **Cienie/Podświetlenia...**. Cienie automatycznie zostaną rozjaśnione.

3 Możemy efekt skorygować za pomocą suwaków w oknie dialogowym **B**. Zazna-



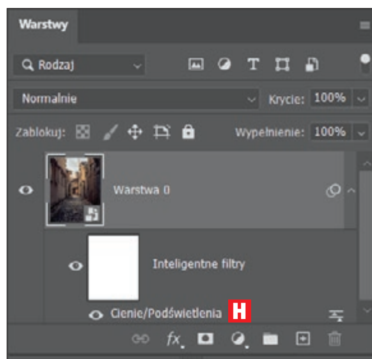
czamy **Pokaż więcej opcji**, by zyskać dostęp do większej liczby opcji. Aby bardziej rozjaśnić cienie, przesuwamy suwak **C** w prawo.

4 Za pomocą suwaka **Odcień** **D** określamy zakres modyfikowanych cieni. Przy minimalnej wartości rozjaśnimy tylko cienie. Im bardziej w prawo przesuniemy suwak, tym jaśniejsze obszary (półcienie) będą brane pod uwagę podczas korekty i rozjaśniane.

5 Opcja **Promień** **E** pozwala określić obszar pikseli branych pod uwagę. Im bardziej w prawo przesuniemy suwak, tym większy obszar definiujemy.

6 Jeśli zdjęcie tego wymaga, w sekcji **Światła** **F** w podobny sposób przyciemnimy światła.

7 W sekcji **Dopasowania** **G** za pomocą suwaka **Kolor** możemy na przykład zwiększyć nasycenie kolorów zdjęcia, a suwakiem **Półcień** poprawimy kontrast.



8 Po dopasowaniu wszystkiego klikamy na **OK**. Dopóki nie zrasteryzujemy warstwy lub nie spłaszczymy obrazu – to klikając na nazwę inteligentnego filtra **H**, wywołamy jego okno i będziemy mogli wprowadzić poprawki. Za pomocą maski dołączonej do warstwy filtra oraz narzędzia **Pędzel** możemy usunąć część efektu.

Szybkie rozjaśnienie zdjęcia

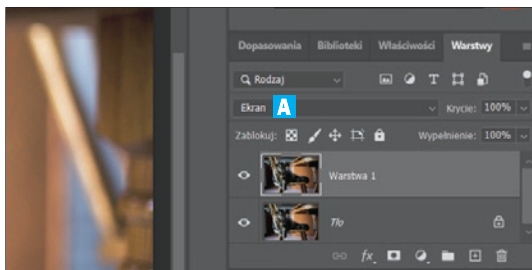




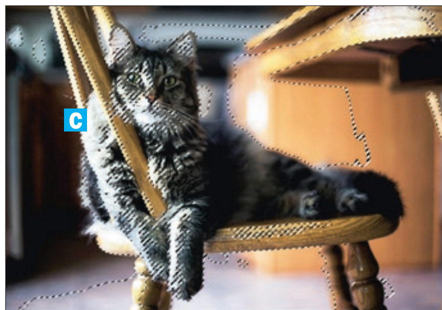
Fot. Kari Shea / Unsplash

Rozjaśnić zdjęcie możemy poprzez odpowiednie mieszanie warstw. Efekt jest błyskawiczny.

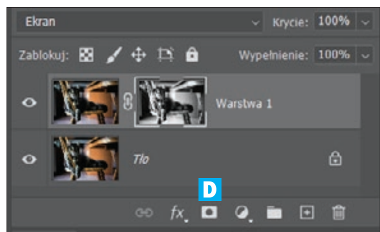
1 Powielamy warstwę ze zdjęciem na panelu **Warstwy** (wciskamy ctrl+J). Następnie zmieniamy tryb mieszania warstwy na **Ekran** **A**. Zdjęcie zostaje błyskawicznie i ładnie rozjaśnione.

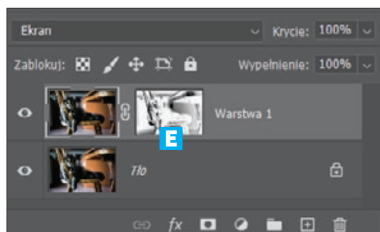


2 Jeśli jednak mamy wątpliwości w przypadku najjaśniejszych obszarów zdjęcia (takich jak biała sierść kota), możemy zamaskować te obszary i zabezpieczyć przed ingerencją. W tym celu na panelu **Kanały** klikamy na kanał **RGB** **B** z wciśniętym klawiszem [ctrl] i zaznaczamy najjaśniejsze obszary obrazu **C** (patrz strona 41).



3 Wracamy do panelu **Warstwy** i klikamy na **D**, by dodać maskę do warstwy. Zostanie ona utworzona na bazie zaznaczenia. Zaznaczamy maskę i wciskamy [ctrl]+[I], by ją odwrócić **E**. Teraz będą maskowane odpowiednie obszary. Jeżeli klikniemy na nią dwukrotnie, to we właściwościach możemy poprawić wtapianie krawędzi maski (aby efekt był łagodniejszy).





4 W razie potrzeby powielamy warstwę z maską, wzmacniając efekt rozjaśnienia zdjęcia. Możemy też za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym usunąć część efektu rozjaśnienia, na przykład z tła.

Szybkie wzmocnienie kontrastu i kolorów

Jeśli nasze zdjęcie jest totalnie bez kontrastu, to możemy błyskawicznie je poprawić za pomocą mieszania warstw w odpowiednim trybie.

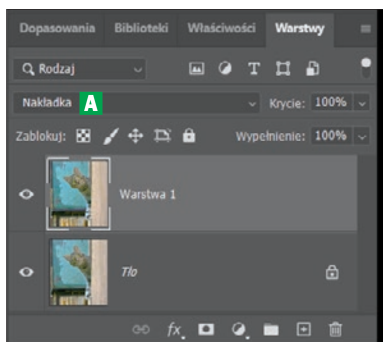
1 Wciskamy [ctrl]+[J] i na panelu **Warstwy** powielamy warstwę ze zdjęciem.





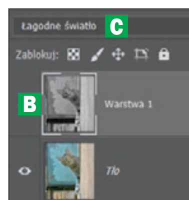
Fot. Bogdan Farca / Unsplash

2 Zmieniamy tryb mieszania warstwy na **Nakładka** **A** (jeżeli chcemy uzyskać słabszy efekt, to wybieramy **Łagodne światło**). Gotowe! Kontrast i kolory zostały wzmocnione.





3 Jeśli chcemy tylko poprawić kontrast, bez wzmacniania nasycenia kolorów, to górna warstwa musi być czarno-biała **B**. Najłatwiej uzyskamy ten efekt za pomocą warstwy dopasowania **Czarno-biały**. Oczywiście zmieniamy tryb mieszania warstwy na przykład na **C**. Efekt możemy modyfikować za pomocą opcji krycia warstwy albo malując pędzlem po masce przy warstwie.



Usuwamy zamglenie



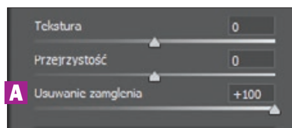
Fot. Dan Novac / Unsplash



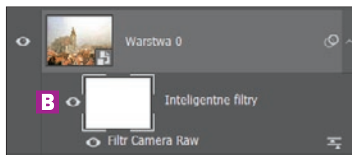
Mgła jest wprawdzie fotogenicznym elementem zdjęcia, ale nie zawsze chcemy ją mieć na fotografii. Zobaczmy, jak usunąć mgłę i zwiększyć wyrazistość ukrytych za nią obiektów.

1 Aby usunąć mgłę, najlepiej wykorzystać wtyczkę Camera RAW (patrz strona 100), która świetnie sprawdza się również do edycji zdjęć JPEG. Z menu **Filtr** wybieramy **Filtr Camera Raw...**. Wcześniej warto zmienić warstwę w obiekt inteligentny, aby łatwiej było skorygować efekty filtra.

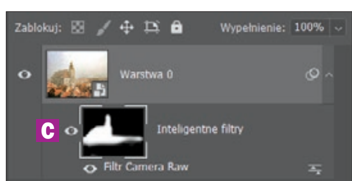
2 W oknie **Camera Raw** w sekcji **Podstawowe** przesuwamy suwak **Usuwanie zamglenia** **A** w prawo. Klikamy na **OK**.



3 Jeśli chcemy, aby efekt odmglenia był widoczny tylko na wybranym obiekcie, zaznaczamy białą maskę **B** przy filtrze inte-



ligentnym. Wciskamy ctrl+I, by odwrócić kolory (ma być czarna **C**) i zasłonić efekt. Następnie narzędziem **Pędzel** w kolorze





białym malujemy po obiekcie, przywracając efekt wyrazistości tam, gdzie chcemy **D**. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.

Drobna korekta koloru

Jeśli jakiś kolor na zdjęciu nie wygląda naszym zdaniem właściwie – na przykład niebo jest zbyt zielone **A** (albo zbyt niebieskie, gdy chcemy zielone) – możemy to skorygować za pomocą warstwy dopasowania **Kolor selektywny**.

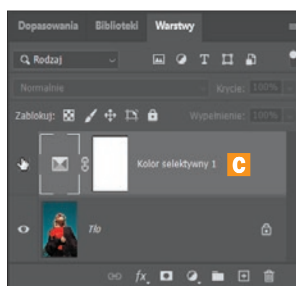


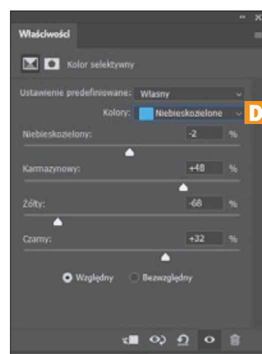


Fot. Katsiaryna Endruszkiewic / Unsplash

1 Z panelu **Dopasowania** wybieramy **B**. Na panelu **Warstwy** pojawia się nowa warstwa **C**.

2 W oknie **Właściwości** z listy **Kolory** wybieramy kolor, który chcemy skorygować **D**. Następnie, przesuwając suwaki w prawo lub w lewo, zmieniamy odcień danego koloru. Na przykład przesuwając suwak **Żółty** w lewo, zmieniamy żółtą barwę składową w wybranym tonie w kierunku niebieskiego.





Powiększamy rozmiar zdjęcia do wydruku



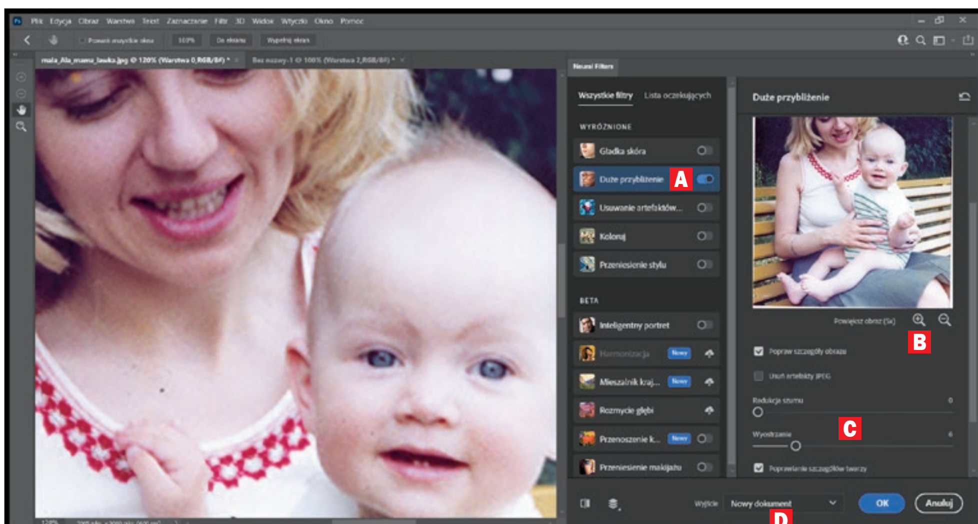


Małe zdjęcie możemy kilkakrotnie powiększyć dzięki neuronowemu filtrowi Photoshopa. Dzięki inteligentnym algorytmom interpoluje on piksele obrazu w taki sposób, że prawie nie widać utraty jakości. Tak powiększoną fotografię możemy następnie wydrukować w dużym rozmiarze.

1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. Potem wybieramy filtr **Duże przybliżenie** (klikamy na **Pobierz** lub – jeśli filtr został już pobrany – aktywujemy przełącznik **A**).

2 Klikając na lupę **B** pod podglądem po prawej, określamy stopień powiększenia. Ewentualnie zaznaczamy opcje poprawiania szczegółów oraz suwakami **C** wyostrzamy obraz i redukujemy szum, jeśli fotografia tego wymaga. Zdjęcie od razu jest przetwarzane.

3 Określamy opcje wyjścia – najlepiej **Nowy dokument** **D**, bo zdjęcie będzie otworzone w nowym dużym rozmiarze (w przypadku opcji **Nowa warstwa** będzie przycięte do warstwy tła, czyli małego zdjęcia). Klikamy na **OK**.



6 Retusz zdjęć

Photoshop umożliwia dokładny i profesjonalny retusz zdjęć. Ma do tego odpowiednie, także inteligentne narzędzia. Możemy automatycznie usunąć defekty, wygładzić cerę i poprawić kształt twarzy

Usuwanie niepotrzebnych elementów

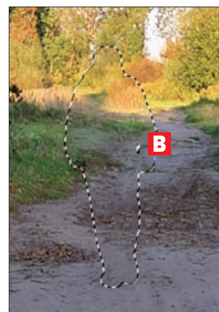


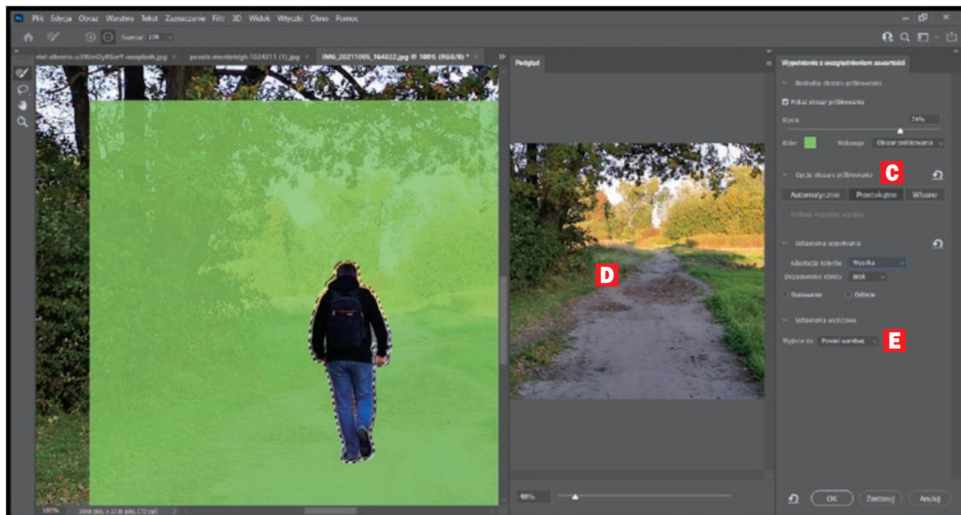


Często nie da się uniknąć ludzi, gdy fotografujemy piękny krajobraz. W takim przypadku nie pozostaje nam nic innego, jak usunąć intruzów narzędziami Photoshopa. Możemy to zrobić za pomocą narzędzia **Klonowanie** albo **Łatka**. Wykorzystajmy jednak nową przestrzeń roboczą **Wypełnienie z uwzględnieniem zawartości**, która umożliwia indywidualne dostosowanie efektu retuszu.

1 Zaznaczamy obiekt **A** jedną z opisanych wcześniej metod selekcji, na przykład narzędziem **Lasso**. Następnie z menu **Edycja** wybieramy **Wypełnij z uwzględnieniem zawartości...**.







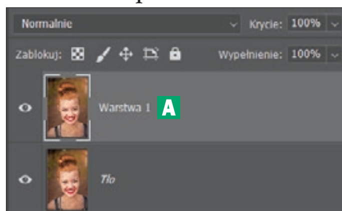
2 W nowej przestrzeni roboczej Photoshop od razu wypełnia zaznaczenie tak, aby nie było śladu po obiekcie **B**. Po prawej stronie są opcje dostosowania rezultatu **C** – możemy na przykład wskazać inne ustawienia wypełniania. Efekt obserwujemy na podglądzie **D**.

3 Za pomocą **Pędzla próbkowania** możemy określić inny obszar próbkowania (czyli obszar, który będzie brany pod uwagę podczas zamaskowywania zaznaczonego obiektu).

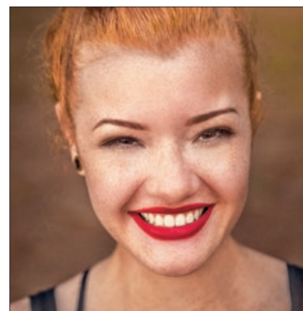
4 Z listy **Wyjście do:** wybieramy **Powiel warstwę** **E**, aby rezultat został wczytany jako nowa warstwa, co pozwoli porównać zdjęcia i ocenić jakość retuszu. Możemy spłaszczyć warstwy. Wciskamy ctrl+D, by usunąć zaznaczenie.

Retuszujemy cerę

Krostki, pieprzyki i inne skazy szybko i łatwo usuniemy z portretu za pomocą kilku narzędzi Photoshopa.

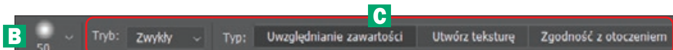






Fot. Gabriel Silvério / Unsplash

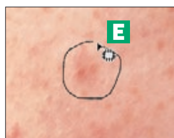
1 Powielamy warstwę ze zdjęciem **A**, aby pracować na kopii. Z przybornika wybieramy **Punktowy pędzel korygujący**, by usunąć punktowe skazy. Na pasku opcji **B** dobieramy cechy końcówki narzędzia (niewielką twardość i rozmiar adekwatny do rozmiaru defektu).



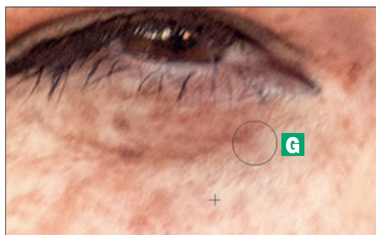
2 Zaznaczamy jedną z opcji, która się najlepiej sprawdzi w przypadku skóry – na przykład **C** (poprzednia strona). Następnie klikamy na skazę **D**, usuwając ją bez śladu.



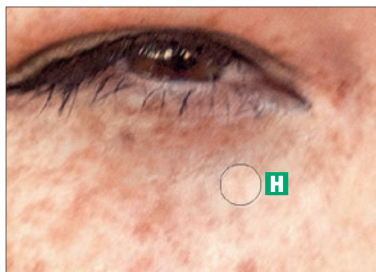
3 Jeśli chcemy usunąć większą plamę, to możemy wykorzystać narzędzie **Łatka**. Obrysowujemy nim obszar do usunięcia **E**, a następnie przeciągamy kopię obrysu w miejsce, w którym piksele będą się nadawały do przykrycia defektu **F**. Po zwolnieniu przycisku myszy obrys wypełni się ładniejszą skórą.



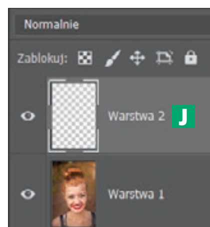




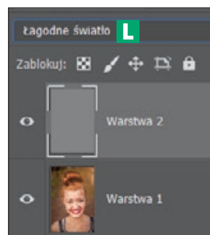
4 **Pędzel korygujący** przyda się do usunięcia zmarszczek. Klikamy nim z wciśniętym klawiszem alt obok zmarszczki **G**, by pobrać materiał do przykrycia defektu. Następnie przesuwamy narzędziem z wciśniętym lewym przyciskiem myszy wzdłuż zmarszczenia, usuwając je **H**.



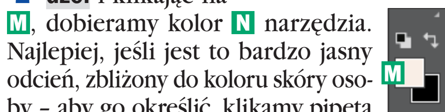
5 Aby usunąć różne ciemne plamki i cienie (na przykład pod oczami), warto użyć narzędzia **Pędzel**. Najpierw na panelu **Warstwy** klikamy na **I** i dodajemy nową pustą warstwę **J**.

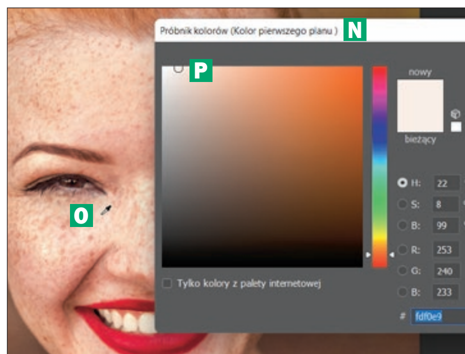


6 Potem z menu **Edycja** wybieramy **Wypełnij...** i w oknie dialogowym z listy wybieramy **K**. Klikamy na **OK**. Warstwa została wypełniona neutralnym kolorem. Ustawiamy jej tryb mieszania na **L**.



7 Wybieramy **Pędzel** i klikając na **M**, dobieramy kolor **N** narzędzia. Najlepiej, jeśli jest to bardzo jasny odcień, zbliżony do koloru skóry osoby – aby go określić, klikamy pipetą na skórę **O**, a potem w polu **P** wskazujemy nieco jaśniejszą barwę. Klikamy na **OK**.

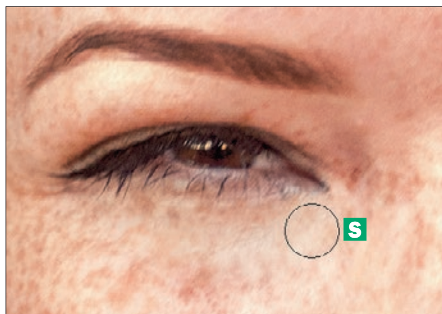




8 Dobieramy miękką końcówkę pędzla i ustawiamy niewielką przepływność **R**, aby pracować delikatniej. Rozmiar dobieramy w zależności od obszaru, który chcemy rozjaśnić. Malujemy po obrazie **S**, mając zaznaczoną szarą warstwę. Po wszystkim możemy spłaszczyć warstwy i zapisać portret.





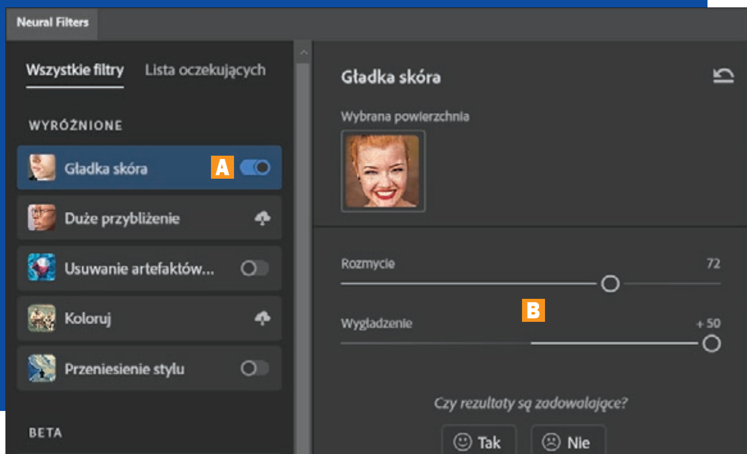


FILTR WYGŁADZAJĄCY SKÓRĘ

Aby automatycznie wygładzić cerę na portrecie, możemy wykorzystać zaprojektowany do tego filtr neuronowy Photoshopa.

1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. Wybieramy filtr **Gładka skóra** i klikamy na **Pobierz**. Pobrany filtr przy kolejnym użyciu wystarczy po prostu włączyć przełącznikiem **A**.

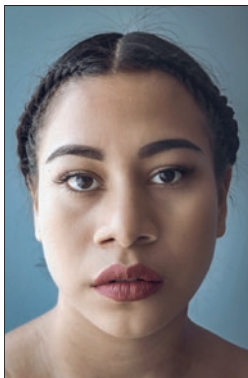
2 Filtr analizuje i poprawia obraz. Za pomocą suwaków **B** dostosowujemy rezultat. Klikamy na **OK**.

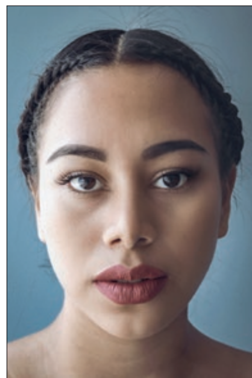


Poprawiamy kształt i mimikę twarzy

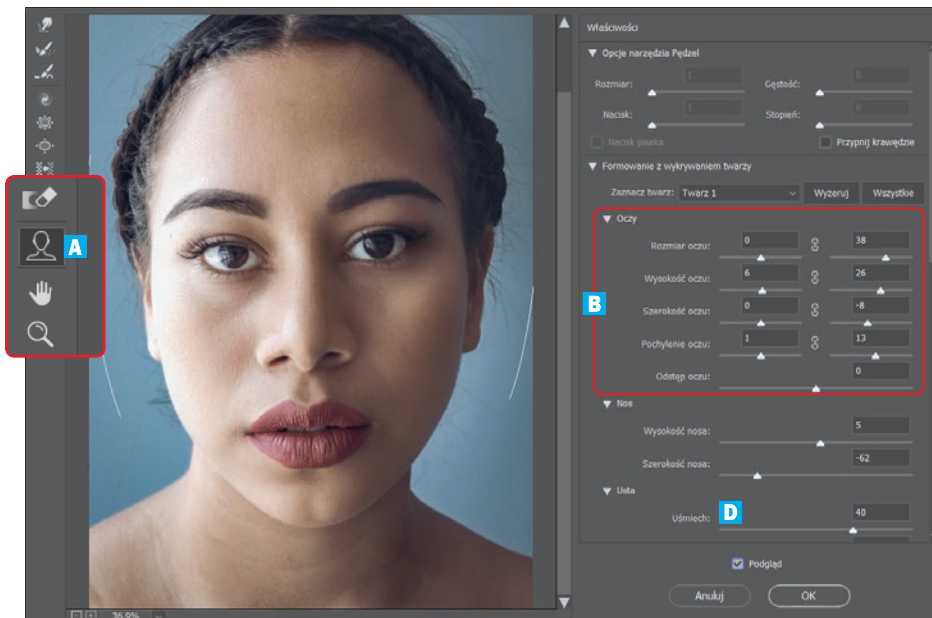
Proporcje i mimikę na zdjęciu możemy poprawić narzędziem **Formowanie**. Photoshop wykrywa elementy twarzy i może je niemal automatycznie modyfikować.

1 Z menu **Filtr** wybieramy **Formowanie...**. W oknie dialogowym narzędzia wybie-



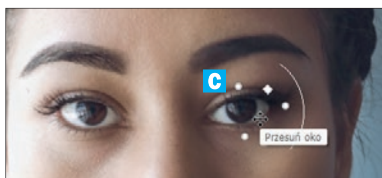


Fot. Jota Lao / Unsplash



ramy **A**, a po prawej suwakami modyfikujemy wykryte elementy twarzy.

2 Możemy na przykład zmienić wygląd każdego oka osobno. Modelka na przykładowym zdjęciu ma niesymetryczne oczy,



możemy skorygować rozmiar i pochylenie jednego z nich **B**.

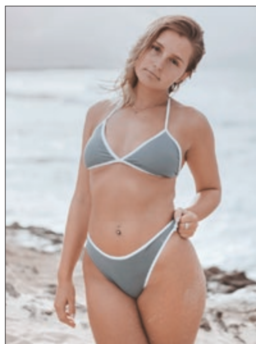
3 Chwytając za oko, możemy je przesunąć **C**. Możemy też poprawić zarys szczęki, zmniejszyć nos, podwyższyć czoło czy poprawić uśmiech **D**.

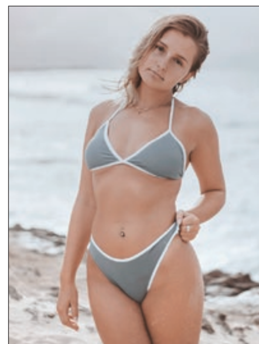
4 Niektóre elementy trzeba poprawić ręcznie, na przykład wyszczuplić i wydłużyć szyję czy skorygować uszy. Możemy to zrobić metodą opisaną w następnej poradzie.

Wyszczuplamy sylwetkę

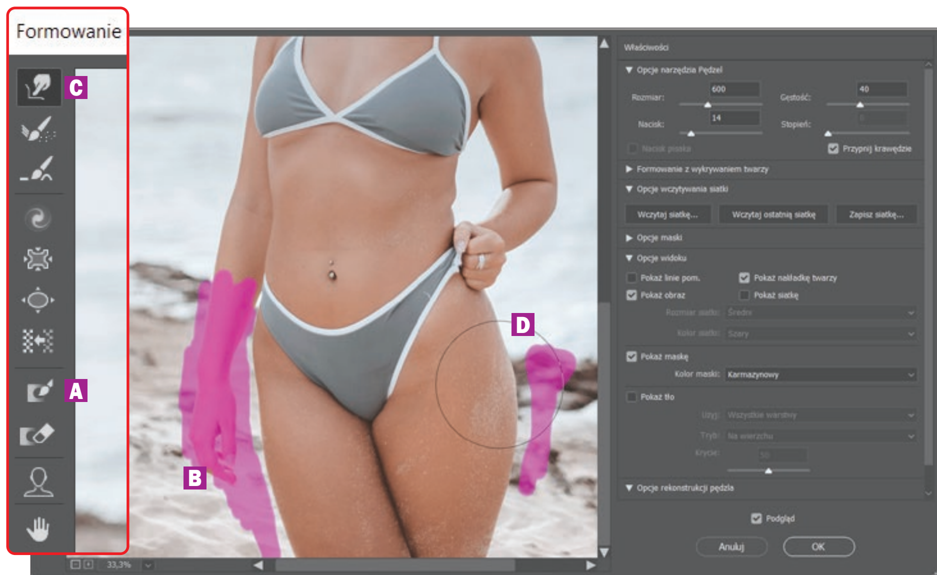
Jeśli nie podoba nam się nasza sylwetka na zdjęciu, możemy ją ukształtować narzędziami Photoshopa.

1 Powielamy warstwę ze zdjęciem, by pracować na kopii. Następnie z menu **Filtr** wybieramy **Formowanie...**.





Fot. Sean Domingo / Unsplash



2 W nowym oknie po lewej stronie wybieramy narzędzie **Zamrażanie maski** **A** i zamalowujemy nim elementy zdjęcia **B**, których nie chcemy zniekształcić. Na przykład rękę znajdującą się blisko uda, które chcemy wyszczuplić. W podobny sposób możemy zabezpieczyć elementy tła.

3 Teraz narzędziem **Zawijanie w przód** **C** upychamy piksele w taki sposób **D**, aby ukształtować sylwetkę na zdjęciu. Wcześniej po prawej stronie określamy parametry narzędzia – rozmiar adekwatny do modyfikowanych obszarów i nieduży nacisk (by nie wprowadzać modyfikacji zbyt agresywnie). Klikamy na **OK**.

Rozjaśniamy uśmiech

Zęby wielbicieli kawy czy papierosów zwykle nie świecą bielą. Przebarwienia możemy jednak łatwo usunąć w Photoshopie. Zobaczmy, jak się pozbyć żółtego nalotu i rozjaśnić zęby.



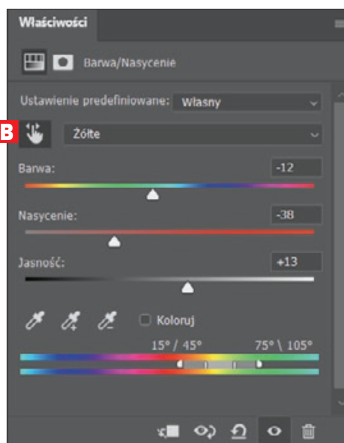


1 Zaznaczamy zęby **A** jedną z metod opisanych wcześniej, na przykład narzędziem **Szybkie zaznaczanie**.

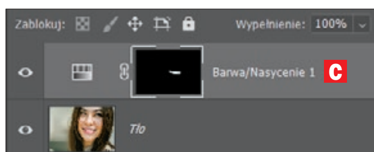


2 Z panelu **Dopasowania** wybieramy **Barwa/nasycenie**. Klikamy na **B** (kolejna strona), a następnie przesuwamy narzędziem w poziomie po obszarze, którego nasycenie chcemy zmienić (tutaj po zębach). Przesuwając narzędziem w lewo, zmniejszymy nasycenie dominującego koloru (tutaj żółtego).

Fot. mentatdgt / Pexels

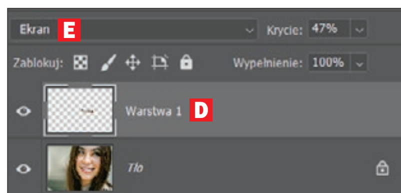


3 Klikamy klawiszem ctrl na maskę przy warstwie **C**, by ponownie zaznaczyć obszar zębów. Spłaszczamy warstwy obrazu,



a następnie wciskamy ctrl+J, by umieścić zawartość zaznaczenia na nowej warstwie **D**.

4 Zmieniamy tryb mieszania warstwy z zębami na **Ekran** **E** i zmniejszamy krycie tej warstwy, by zęby miały bardziej naturalną jasność. Gotowe!



Totalna odmiana portretu



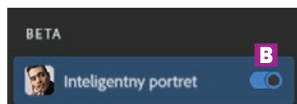


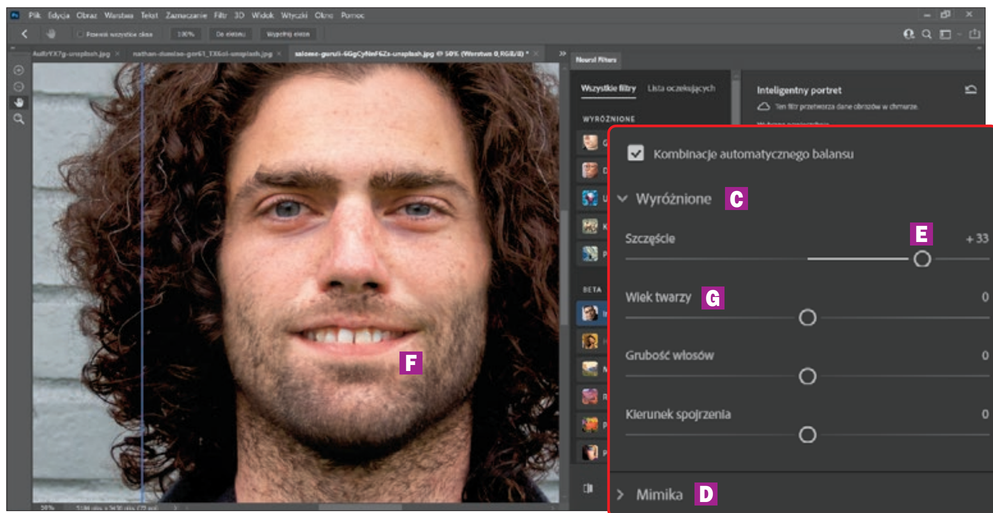
Fot. Salomé Guruli / Unsplash

Photoshop udostępnia neuronowy filtr, który pozwala całkowicie odmienić mimikę na twarzy znajdującej się na zdjęciu, nawet dodając nieistniejące wcześniej elementy (jak zęby). Program generuje piksele i nowe elementy twarzy na podstawie kontekstu, potrafi odtworzyć emocje, takie jak radość, zaskoczenie czy złość. Możemy też odmłodzić czy postarzyć twarz, zmienić kierunek spojrzenia czy głowy, zmodyfikować włosy i skorygować kierunek światła. Warto wiedzieć, że ten filtr przetwarza dane obrazów w chmurze.

A

1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. W sekcji **BETA** wybieramy filtr **Inteligentny portret**. Przy pierwszym użyciu klikamy na **A** lub na **Pobierz**. Potem wystarczy włączyć filtr przełącznikiem **B**.





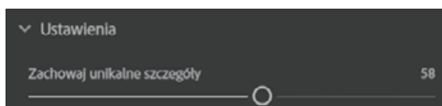
2 Aby dodać do zdjęcia prawdziwy uśmiech, w sekcji **Wyróżnione** C albo **Mimika** D przesuwamy suwak **Szczęście** E w prawo – im dalej, tym bardziej odsłonimy zęby. Im bardziej w lewo, tym mniej szczęśliwa będzie mina na portrecie F.



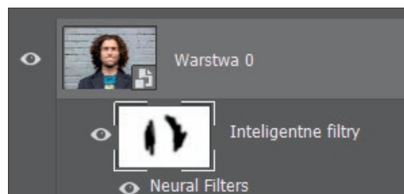
3 W sekcji **Wyróżnione** lub **Globalne** znajdziemy suwak **Wiek twarzy** G, służący do postarzania. Wystarczy przesunąć go w prawo, a na skórze pojawią się zmarszczki i włosy zostaną przyprószone siwizną H.



4 W sekcji **Ustawienia** możemy za pomocą suwaka zadbać o zachowanie większej ilości oryginalnych detali twarzy.



5 Wybieramy ustawienia wyjścia obrazu z efektem – na przykład **Filtr inteligentny** – i klikamy na **OK**. Przetworzone zdjęcie jest widoczne na panelu **Warstwy** jako inteligentna warstwa z inteligentnym filtrem,



którego okno możemy ponownie wywołać, by skorygować wszelkie ustawienia. Możemy też za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym malować po masce dołączonej do inteligentnego filtra i usunąć część efektu tam, gdzie nie wygląda najlepiej.

7 Fotomontaż i efekty na zdjęciach

Tym, co wyróżnia Photoshopa wśród innych programów graficznych, jest możliwość tworzenia fotomontaży. Photoshop ma różne ciekawe, automatyczne narzędzia, które na przykład pozwolą podmienić niebo na lepiej pasujące do otoczenia, rozmyć tło czy przesunąć obiekt na zdjęciu

Podmieniamy niebo na zdjęciu

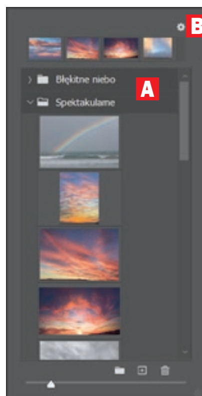




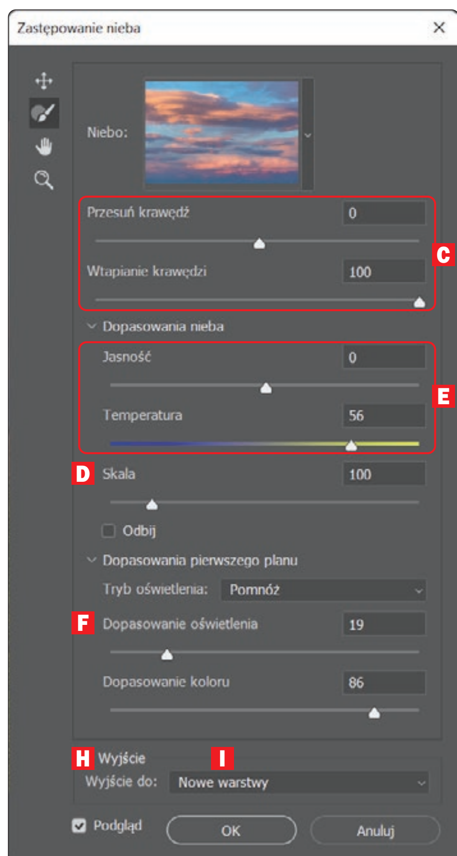
Fot. Elijah G / Unsplash

Brzydkie, puste niebo o nijakim kolorze czasem może popsuć odbiór całej fotografii. W Photoshopie jest jednak narzędzie, które błyskawicznie podmieni niebo na zdjęciu, dopasowując inteligentnie każdy z elementów obrazu.

1 Z menu **Edycja** wybieramy **Zastępowanie nieba...**. W oknie dialogowym z listy wybieramy nowe niebo z bazy zdjęć Photoshopa **A**. Program od razu przetwarza fotografię, dopasowując wybrane niebo do obrazu.



2 Jeśli chcemy pobrać inne nieba, klikamy na **B** w prawym górnym narożniku listy propozycji i wybieramy **Pobierz inne nieba** i **Pobierz bezpłatne nieba...**. Przechodzimy na stronę Adobe, gdzie klikamy na **Pobierz** przy wybranej kategorii zdjęć nieba. Wracamy do Photoshopa, gdzie po wybraniu **Pobierz inne nieba**, **Importuj**



ustawienia predefiniowane... w oknie dialogowym wskazujemy plik **.SKY** i klikamy na na **Wczytaj**. Nowe niebo wybieramy z listy propozycji.

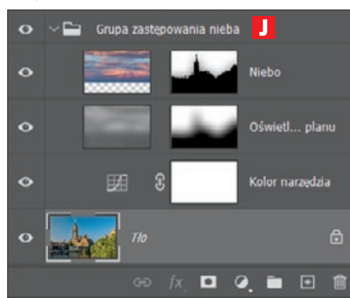
3 Choć algorytmy Photoshopa świetnie sobie radzą z dopasowaniem nieba, to mamy także możliwość dopracowania efektu. Suwakami po prawej **C** skorygujemy krawędź na styku nieba i pozostałych elementów zdjęcia.

4 Suwakiem **Skala** **D** powiększymy lub zmniejszymy elementy nieba, a suwakami **Jasność** i **Temperatura** **E** – jasność i temperaturę barwową nieba.

5 Możemy jeszcze dopracować pierwszy plan zdjęcia (w naszym przypadku zabudowania i resztę). Suwakiem **Dopasowanie oświetlenia** **F** rozjaśnimy lub przyciemnimy ten obszar fotografii. Dopasowanie koloru sprawi, że odcień zabudowań będzie bliższy barwom nieba.

6 **Pędzlem** **G** możemy miejscowo rozszerzyć lub zawęzić efekt (na pasku opcji znajdziemy ustawienia tego pędzla). G

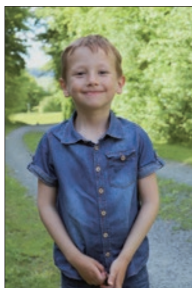
7 Określamy ustawienia wyjściowe **H**. Jeśli wybierzemy **Powiel warstwę**, to nad oryginalną warstwą pojawi się nowa ze zmienionym niebem. Jeżeli wskażemy **Nowe warstwy** **I**, to Photoshop utworzy grupę warstw z maskami **J**, które będziemy mogli jeszcze skorygować. Klikamy na **OK**.



Wstawiamy obiekt na nowe tło

Zobaczmy, jak wykonać fotomontaż, w którym postać umieścimy na innym tle niż oryginalne.

1 Wycinamy sylwetkę jedną z metod opisanych w rozdziale **4**, na przykład wybierając z menu **Zaznaczanie** opcję **Zaznacz**



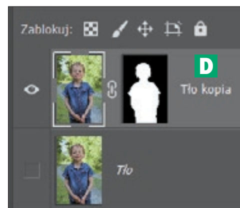


Fot. Emanuel Minca, Luiz Guimaraes / Unsplash

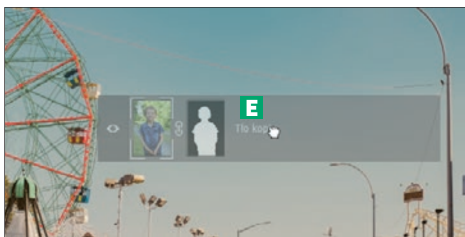
i maskuj..., a potem klikając na **Zaznacz temat** **A**. Jeśli obiekt ma włosy lub sierść, to zaznaczamy dodatkowo opcję **Popraw włosy** **B**.

2 Opcję **Wyjście do** znajdującą się na dole panelu po prawej ustawiamy na pozycji **Nowa warstwa z maską warstwy** **C**. Dzięki masce będziemy mogli później poprawić ewentualne błędy wycinania. Klikamy na **OK**.

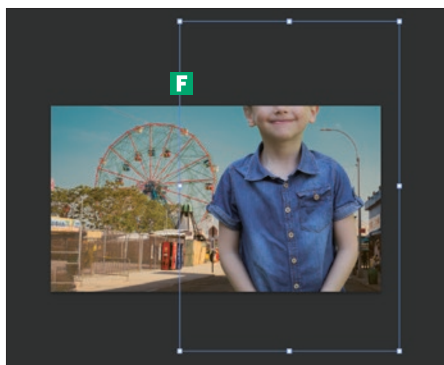
3 Otwieramy w Photoshopie zdjęcie, które ma być nowym tłem. Następnie wracamy do poprzedniego zdjęcia i przeciągamy utworzoną wcześniej warstwę z maską **D** do nowego dokumentu **E**.

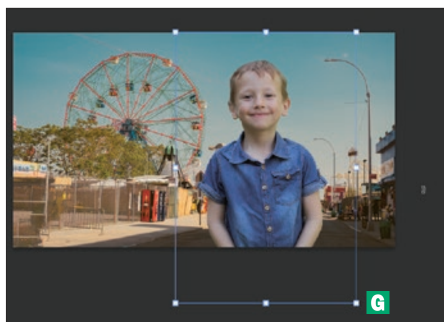


Plik Edycja Obraz Warstwa Tekst Zaznaczanie Filtr 3D Widok Wtyczki Okno Pomoc
Rozmiar: 70
Próbkuj wszystkie warstwy
Zaznacz temat A
Popraw włosy B
emanuel-minca-7sHS-mJYsI0-unsplash.jpg @ 12,5% (RGB/8)
Właściwości
Tryb poprawek
Uwzględnianie kolorów
Uwzględnianie obiektów
Wykrywanie krawędzi
Promień 0 piks.
Inteligentny promień
Poprawki globalne
Wygładzanie 0
Wtopiony 0,0 piks.
Kontrast 0%
Przesuń krawędź 0%
Wyczyść zaznaczenie
Odwróć
Ustawienia wyjściowe
Oczyść kolory
Wartość
Wyjście do Nowa warstwa z maską warstwy
C
OK
Anuluj
12,5%
4000 piks. x 6000 piks. (72 ppi)

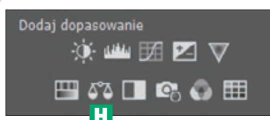


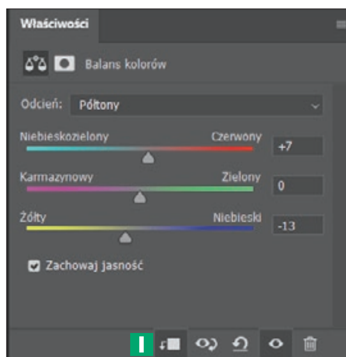
4 Wciskamy skrót klawiaturowy ctrl+T, by uaktywnić ramkę przekształcania **F**. Przeciągając za narożniki **G**, skalujemy obiekt i dopasowujemy do zdjęcia pod spodem.



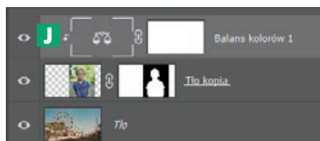


5 Jeśli kolory czy jasność obiektu nie pasują do tła pod spodem, to można to zmienić za pomocą warstw dopasowania. Kolorystykę dopasujemy na przykład warstwą **Balans kolorów** **H**.

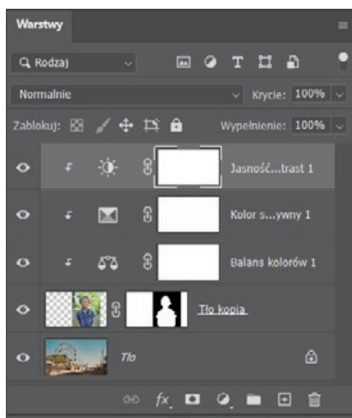




6 Zanim jednak zaczniemy zmieniać tonację postaci, warto warstwę dopasowania przyciąć do warstwy poniżej, aby oddziaływała tylko na wycięty obiekt. Zaznaczamy opcję **I** w oknie **Właściwości**. Przy warstwie dopasowania pojawia się strzałka **J**.



7 Teraz możemy zmieniać balans kolorów, porównując i dopasowując je do kolorystyki tła. W podobny sposób zmodyfikujemy jasność, kontrast czy wybrane barwy obiektu.



8 Po dopasowaniu wszystkiego możemy rozmyć tło, jeśli uznamy, że będzie wyglądać naturalniej lub po prostu lepiej. Jak to zrobić, dowiemy się z następnej wskazówki.

INTELIGENTNE DOPASOWANIE TONACJI WARSTW

Tworząc fotomontaż, warto zadbać o to, by tonacja wszystkich warstw była podobna, dzięki temu obiekt umieszczony na innym tle będzie do niego lepiej pasował. W Photoshopie dostępny jest filtr neuronowy, który inteligentnie dopasowuje kolory jednej warstwy do drugiej. **Uwaga!** Filtr jest jeszcze w fazie beta i może nie zawsze działać prawidłowo.

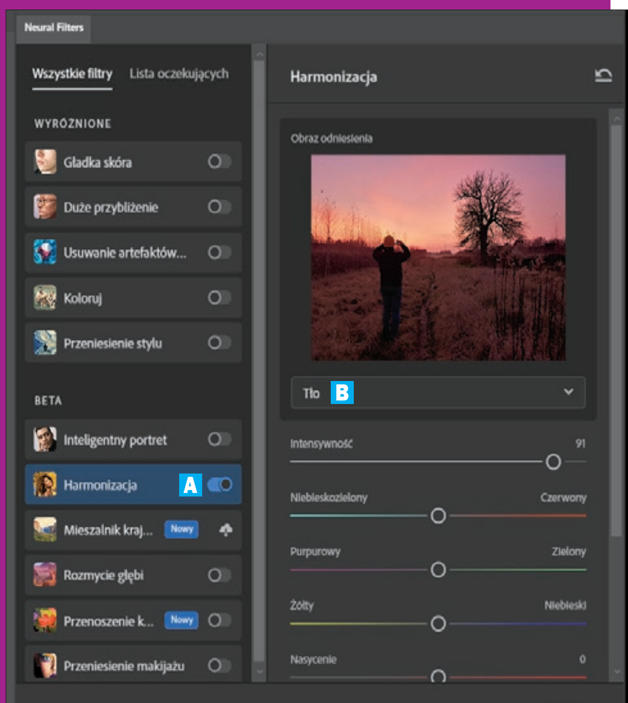
1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. Wybieramy filtr **Harmonizacja** (klikamy na **Pobierz** lub – jeśli filtr został już pobrany – aktywujemy przełącznik **A**).

2 Na prawym panelu klikamy na **Wybierz warstwę** i z listy wybieramy obraz odniesienia (tutaj tło **B**).

3 Suwakami poniżej możemy jeszcze dopracować intensywność efektu, zmienić tonację warstwy, jej jasność oraz nasycenie. Na koniec klikamy na **OK**.



Fot. Mentatdgt / Pexels



Rozmywamy tło na zdjęciu

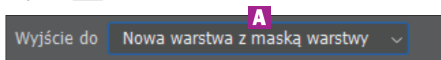
Jeśli obiekt, na przykład pies lub osoba, znajduje się na niezbyt fotogenicznym tle albo wyraziste tło odwraca uwagę od bohatera zdjęcia, warto je rozmyć. Zobaczmy, jak to zrobić szybko i dobrze.

1 Wycinamy sylwetkę, korzystając z jednej z metod opisanych w rozdziale **4**, na przykład wybierając z menu **Zaznaczanie** opcję **Zaznacz i maskuj...**, a potem klikając na **Zaznacz temat**. Jeśli obiekt ma włosy

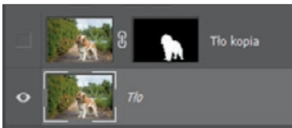


lub sierść, to zaznaczamy dodatkowo opcję **Popraw włosy**.

2 Opcję **Wyjście do**, znajdującą się na dole panelu po prawej, ustawiamy na pozycji **Nowa warstwa z maską warstwy** **A**. Klikamy na **OK**.



3 Na panelu warstwy wyłączamy widoczność warstwy z maską i zaznaczamy warstwę tła.





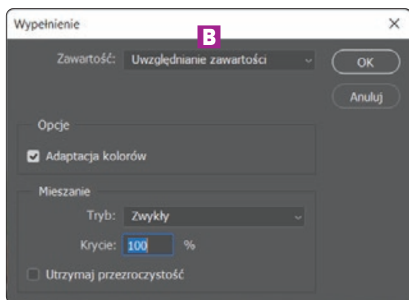
Fot. Courtney Mihaka / Unsplash

4 Teraz za pomocą narzędzia **Lasso** obrysowujemy sylwetkę obiektu. Musimy go usunąć, by po rozmyciu tła nie pojawiła się nienaturalna aureola dookoła wyciętego obiektu.



5 Klikamy prawym przyciskiem myszy na wnętrze selekcji i wybieramy **Wypełnij...**. W nowym oknie wybieramy **B** (kolejna stro-

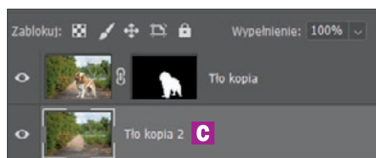




na) i klikamy na **OK**. Miejsce po obiekcie zostało wypełnione pasującymi pikselami. Wciskamy ctrl+D, by usunąć selekcję.



6 Włączamy widoczność górnej warstwy z wyciętym obiektem. Mając nadal zaznaczoną dolną warstwę tła **C**, z menu **Filtr** wybieramy **Galeria rozmyć** i **Tilt-Shift...**.



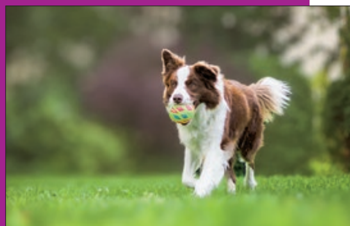
7 W nowej przestrzeni roboczej przesuwamy kursorem myszy osie rozmyć w taki sposób, jak to widać na przykładowej ilustracji **D**. Chodzi o to, żeby rozmycie było stopniowe i zwiększało się w miarę oddalania od obiektu.

8 Po prawej stronie za pomocą suwaków **E** określamy rozmycie i ewentualnie zniekształcenie optyczne. W dolnej części panelu można dodać efekt bokeh **F**. Do rozmycia warto dodać nieco szumu **G** (patrz też strona 88), by wyglądało naturalniej. Klikamy na **OK**, by rozmyć tło.

AUTOMATYCZNE ROZMYCIE TŁA

W Photoshopie znajdziemy filtr, który inteligentnie tworzy odpowiednie rozmycie tła i przestrzeni przed obiektem. Znajduje się wśród filtrów będących w fazie beta.



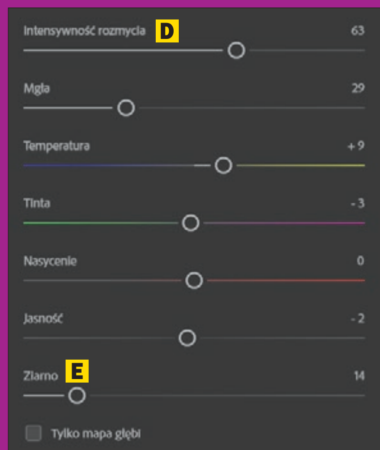


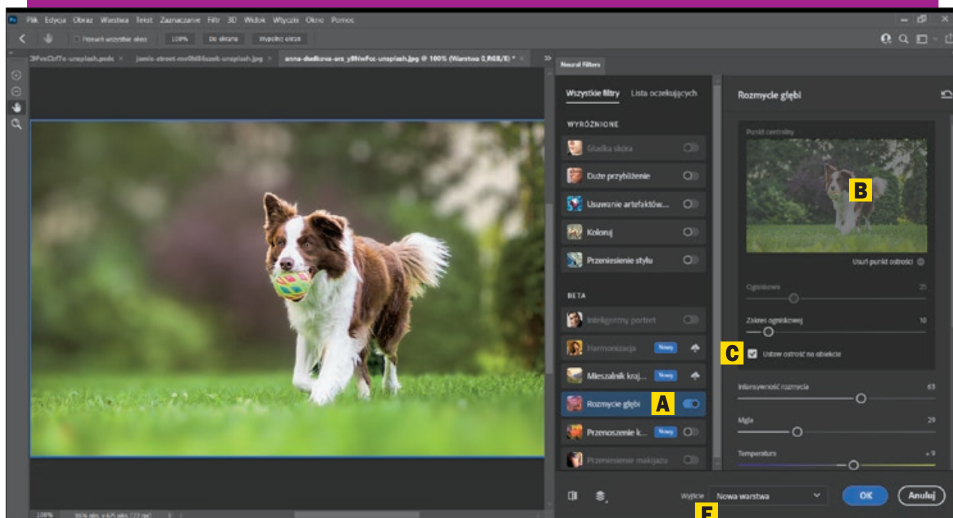
Fot. Anna Dudkova / Unsplash

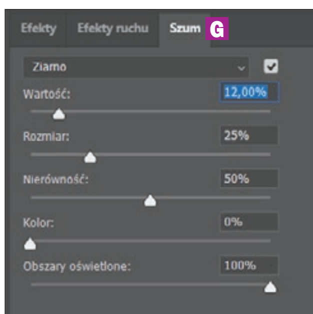
1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. Następnie wybieramy filtr **Rozmycie głębi** (klikamy na **Pobierz** lub – jeśli został już pobrany – aktywujemy przełącznik **A**).

2 Na podglądzie po prawej kliknięciem zaznaczamy obiekt **B**, który ma być ostry. Zaznaczamy opcję **Ustaw ostrość na obiekcie** **C**.

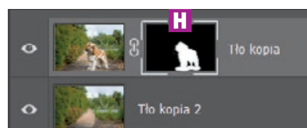
3 Suwakiem **D** określamy intensywność rozmycia. Możemy także dodać zamglenie nieostrości. W razie potrzeby korygujemy temperaturę barw i inne parametry. Możemy też dodać cyfrowe ziarno **E**, by rozmycie nie było zbyt nienaturalnie gładkie. Zdjęcie jest od razu przetwarzane. Po określeniu opcji **Wyjście** **F** klikamy na **OK**.







9 Zwykle potrzebne są poprawki. W tym celu zaznaczamy maskę **H** przy warstwie i za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze białym malujemy przy obiekcie **I**, odzyskując niepotrzebnie zmienione detale. Na koniec możemy spłaszczyć warstwy obrazu.





Przesuwamy obiekt na zdjęciu w inne miejsce





Fot. Karla Car / Unsplash

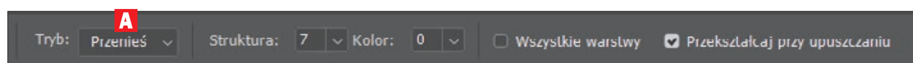
Jeśli pozycja obiektu na zdjęciu nam nie pasuje, możemy go sprytnie przesunąć w inne miejsce.

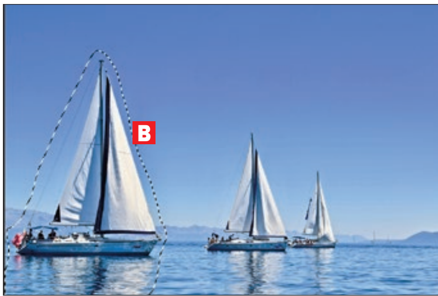
1 Otwieramy zdjęcie i wciskamy ctrl+J, by powielić warstwę. Będziemy pracować na kopii (zaznaczamy górną warstwę).

2 Z przybornika wybieramy narzędzie **Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości** (znajduje się w grupie narzędzi retuszu). Na pasku opcji zaznaczamy **A**, aby przenieść obiekt (możemy też wybrać **Rozszerz**, by go powiększyć).

3 Obrysowujemy wybranym w poprzednim kroku narzędziem obiekt **B**. Nie musi być bardzo dokładnie, za to koniecznie trzeba zachować zapas pikseli dookoła. Pamiętajmy o zakreśleniu również cienia lub odbicia w wodzie.

4 Teraz przesuwamy obiekt w inne miejsce **C**. Wciskamy enter, by zaakceptować pozycję. Po chwili oryginał znika, a przenie-





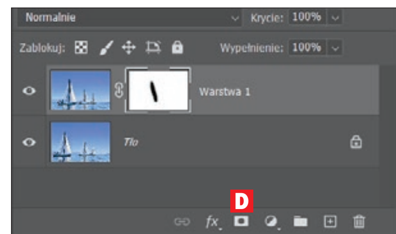
siona kopia zostaje wtopiona w tło. Niestety, zwykle nieidealnie. Wciskamy ctrl+D, by usunąć zaznaczenie.



5 Klikamy na D i dodajemy do warstwy białą maskę. Za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym o miękkiej końcówce od-



krywamy oryginalną warstwę pod spodem i usuwamy źle przetworzone elementy E. Niektóre wady usuniemy innymi narzędziami retuszu (patrz poprzednie porady).



Zdjęcie w zdjęciu – łatwy montaż

Photoshop ma szybkie narzędzie do tworzenia i wypełniania ramek nowymi obrazami. Są to tak zwane ramki zastępcze. Zobaczmy, jak korzystać z tego narzędzia.





1 Aby wypełnić okrągłą (lub prostokątną) przestrzeń obrazem, z przybornika wybieramy narzędzie **Ramka**. Na

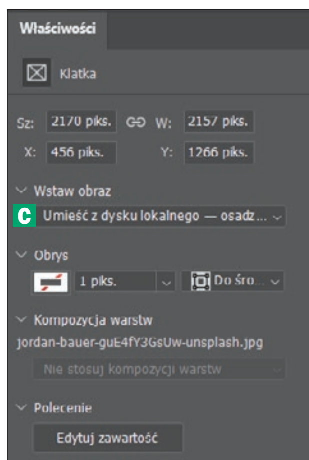


pasku opcji określamy, czy ramka ma być eliptyczna A czy prostokątna.

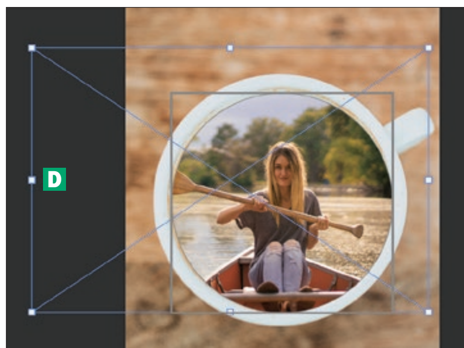
2 Tworzymy kształt ramki tak, aby pasowała do obiektu, w który chcemy wmontować nowe zdjęcie **B**.



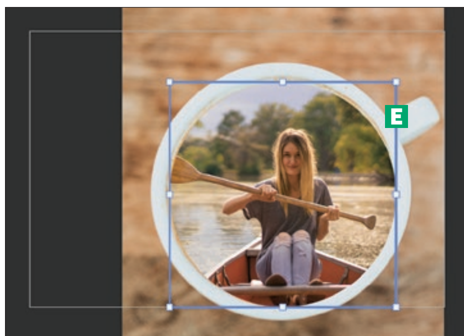
3 Następnie przeciągamy dowolne zdjęcie na ramkę, umieszczając je w jej granicach. Możemy też dwukrotnie kliknąć na warstwę z ramką i na panelu **Właściwości** kliknąć na **C**, by wybrać obraz do osadzenia.



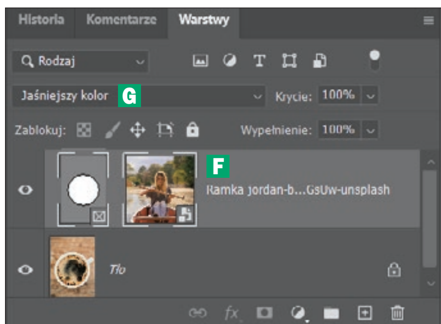
4 Aby przesunąć obraz w ramce, wybieramy narzędzie **Przesuwanie** i klikamy nim tak, aby zostały zaznaczone granice wmontowanego zdjęcia. Jeśli wciśniemy ctrl+T, to pojawi się ramka przekształceń **D**, która pozwoli na przykład skalować obraz.



5 Jeżeli chcemy modyfikować ramkę, to klikamy dwukrotnie w taki sposób, aby obwiednia ramki była zaznaczona grubszą linią **E**.



6 Ramka ze zdjęciem umieszczona jest na osobnej warstwie **F**. Możemy zmienić tryb mieszania warstw na przykład na **G**, aby warstwy się przenikały. Jeśli wszystko dopasujemy, to możemy spłaszczyć warstwy.



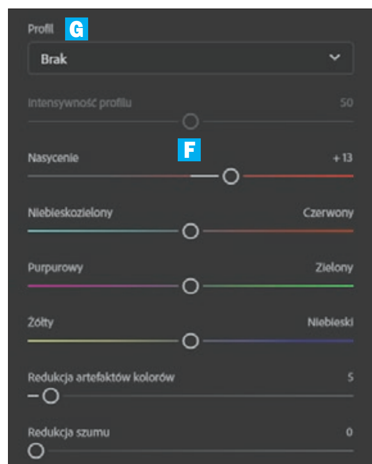
Automatyczne kolorowanie zdjęć

Photoshop umożliwia automatyczne kolorowanie czarno-białych zdjęć, dzięki czemu możemy szybko przywrócić barwy fotografiom. Służą do tego nowe filtry neuronowe.

1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. Wybieramy filtr **Koloruj** i klikamy na **Pobierz**. Pobrany filtr przy kolejnym użyciu wystarczy po prostu włączyć przełącznikiem **A**.

2 Filtr od razu przetwarza fotografię, analizując zawartość obrazu. Po chwili zdjęcie jest pokolorowane **B**.

3 Jeśli chcemy inaczej zabarwić dany obszar, klikamy na czarno-biały podgląd po prawej, oznaczając kropką rejon do modyfikacji **C**. Wybieramy nowy kolor **D**. Suwakiem **E** określamy zakres kolorowania.



4 Za pomocą suwaków **F** możemy poprawić nasycenie czy balans kolorów. Z listy **G** wybierzemy profil koloru. Klikamy na **OK**.

Fot. Ferdinand Studio / Pexels

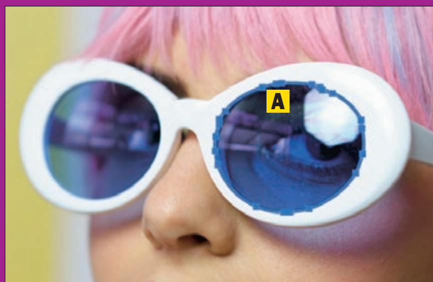
RAMKA Z KSZTAŁTU

Ramkę do wypełniania obrazem możemy utworzyć z dowolnego kształtu. W ten sposób możemy zrobić na przykład odbicie w okularach.





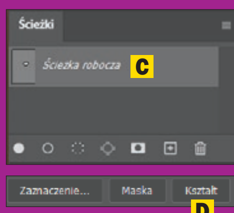
1 Kształt możemy narysować lub obrysować za pomocą narzędzia **Pióro**. Możemy też zaznaczyć obszar – jak w przypadku okularów **A** – za pomocą narzędzi zaznaczania, o których czytaliśmy w rozdziale **4**.

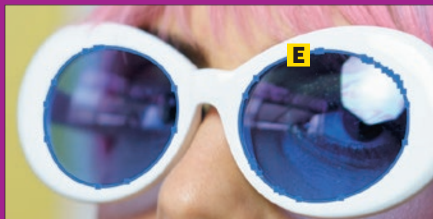


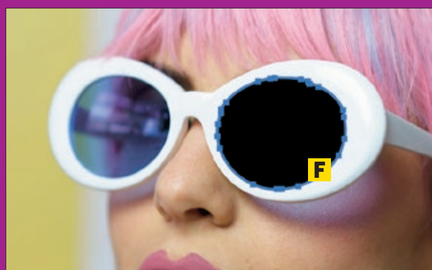
2 Na panelu **Ścieżki** klikamy na **B** i tworzymy nową ścieżkę roboczą **C**.



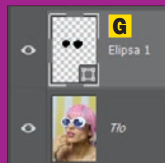
3 Wybieramy jedno z narzędzi kształtu lub narzędzie **Pióro**, a na pasku opcji klikamy na **Kształt** **D**, by utworzyć ze ścieżki kształt **E**.



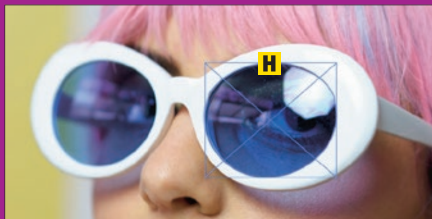




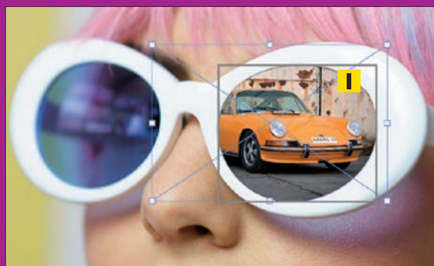
4 Ścieżka została wypełniona kolorem tła **F**, a na panelu **Warstwy** pojawia się warstwa kształtu **G**. Klikamy na nią prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Konwertuj na ramkę**, a potem na **OK**.



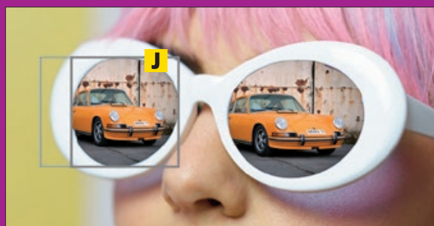
5 Kształt zostaje zmieniony w ramkę **H**. Wypełniamy ją obrazem **I**, tak jak we wcześniejszej poradzie. Następnie w podobny sposób tworzymy ramkę z drugiego szkła okularów i umieszczamy w niej obraz **J**.

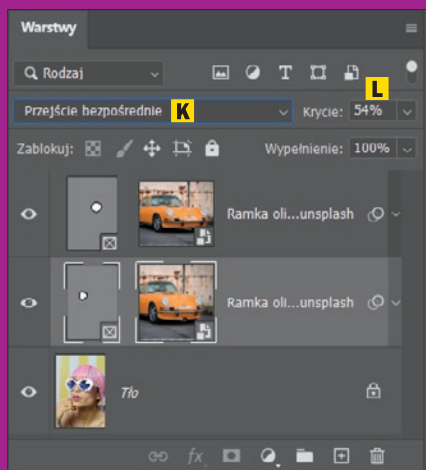


Fot. Brian Wangenheim / Unsplash



6 Modyfikujemy obrazy tak, by pasowały do ramki. Możemy je nieco zniekształcić (w tym celu zaznaczamy obrazek w ramce i wciskamy ctrl+T), a także rozmyć jednym z filtrów.





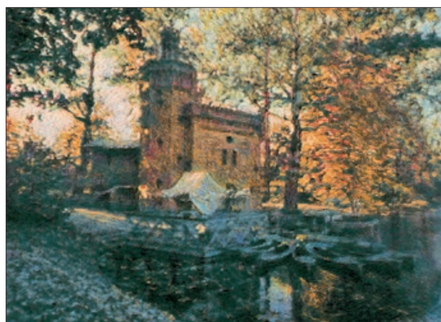
7 Na koniec zmieniamy tryb mieszania warstw z ramkami na przykład na światło punktowe **K** oraz zmniejszamy krycie **L** tych warstw, aby mieszały się one z oryginalnym odbiciem. Po wszystkim spłaszczamy warstwy obrazu.

Zdjęcie w stylu wybranego artysty malarza

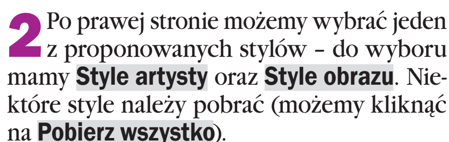
Neuronowe filtry Photoshopa pozwalają nanieść na zdjęcie styl wybranego artysty. Nasze fotografie mogą wyglądać naprawdę jak dzieła malarskiej sztuki. Zobaczmy!

1 Otwieramy zdjęcie, które chcemy przetworzyć, a następnie z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. Wybieramy filtr **Przeniesienie stylu** (klikamy na **Pobierz** lub – jeśli filtr został już pobrany – aktywujemy przełącznik **A**).





Fot. Oli Woodman / Unsplash



2 Po prawej stronie możemy wybrać jeden z proponowanych stylów – do wyboru mamy **Style artysty** oraz **Style obrazu**. Niektóre style należy pobrać (możemy kliknąć na **Pobierz wszystko**).

3 Klikając na **Niestandardowe**, możemy na wzór wybrać inny obraz – z otwartych w Photoshopie albo zapisanych na dysku komputera.

4 Po kliknięciu na styl zdjęcie zostaje przetworzone **B**. Suwakami po prawej regulujemy efekt. Jeśli zaznaczymy **Zachowaj kolor**, obraz będzie miał barwy z oryginalnego zdjęcia. Określamy opcje wyjścia, klikamy na **OK**.

Zmieniamy porę roku na zdjęciu krajobrazu

Photoshop umożliwia przetwarzanie zdjęć krajobrazów na wzór innych, a także zmianę pogody czy pory roku na zdjęciu z pejzażem. Służy do tego filtr neuronowy, który jest na razie w fazie beta, ale daje świetne wyniki.



1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. Wybieramy filtr **Mieszalnik obrazów** (klikamy na **Pobierz**, a za kolejnym razem aktywujemy przełącznik **A**).

2 Jeśli chcemy zmienić porę roku lub zmienić zdjęcie w pejzaż o zachodzie słońca, przesuwamy suwaki **B** w prawo.

3 Aby przetworzyć fotografię na wzór innego pejzażu, wybieramy szablon z listy ustawień domyślnych **C**. Możemy też kliknąć na **Niestandardowe** i wybrać inne zdjęcie z dysku komputera. Intensywność efektu regulujemy za pomocą suwaka **Intensywność**.

4 Jeśli na zdjęciu znajduje się osoba, to warto zaznaczyć opcję **Zachowaj obiekt**, by nie został on zniekształcony.

5 Zdjęcie przetwarzane jest w czasie rzeczywistym (choć w zależności od komputera może to zająć dłuższą chwilę). Określamy wyjście i klikamy na **OK**.

Jak przenieść barwy z jednego zdjęcia na drugie

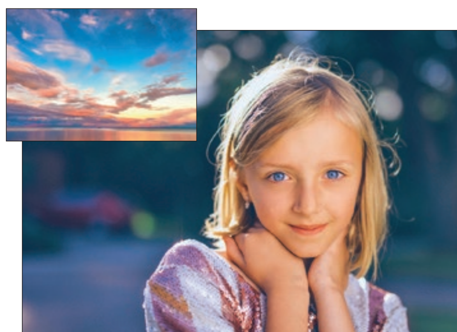
Jeśli chcemy nadać zdjęciu kolorystykę dokładnie taką, jaką ma inne zdjęcie, użyjmy filtra neuronowego.

1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. W sekcji **BETA** wybieramy filtr **Przenoszenie kolorów** (klikamy na **Pobierz**, a kolejnym razem aktywujemy przełącznik **A**).



Fot. Janko Ferlič / Unsplash

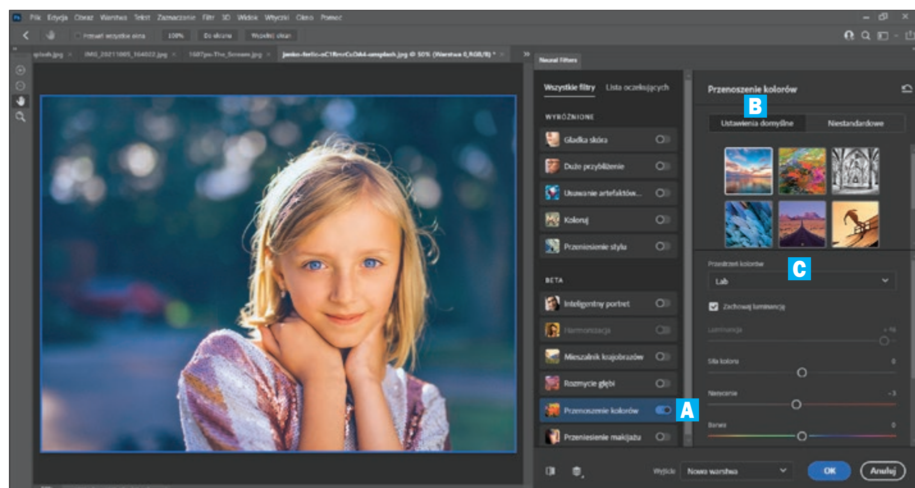




2 Możemy wybrać zdjęcie będące wzorem z ustawień domyślnych **B** albo klikamy na **Niestandardowe**, by wskazać inny obraz znajdujący się na dysku komputera lub otwarty w oknie Photoshopa.

3 Z listy **C** wybieramy przestrzeń kolorów – świetne naturalne efekty daje tutaj przestrzeń **Lab**. W tym przypadku warto zaznaczyć opcję **Zachowaj luminancję**, wówczas fotografia będzie miała zachowane poziomy jasności (zmiana kolorów nie wpłynie na jasność).

4 Suwakami poniżej wyregulujemy siłę koloru i nasycenie oraz zmodyfikujemy kolorystykę i jasność. Po określeniu opcji wyjścia klikamy na **OK**.



Makijaż jak u gwiazdy pop

Nie musimy używać pędzelków, by wykonać na zdjęciu makijaż jak u naszej idolki. Wystarczy filtr neuronowy Photoshopa, który przeniesie make up z jednego zdjęcia na inne, aplikując go na przykład na naszą twarz.

1 Z menu **Filtr** wybieramy **Neural Filters...**. W sekcji **BETA** wskazujemy filtr o nazwie **Przeniesienie makijażu** (klikamy na **Pobierz**, a kolejnym razem aktywujemy przełącznik **A**).

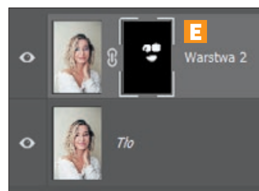


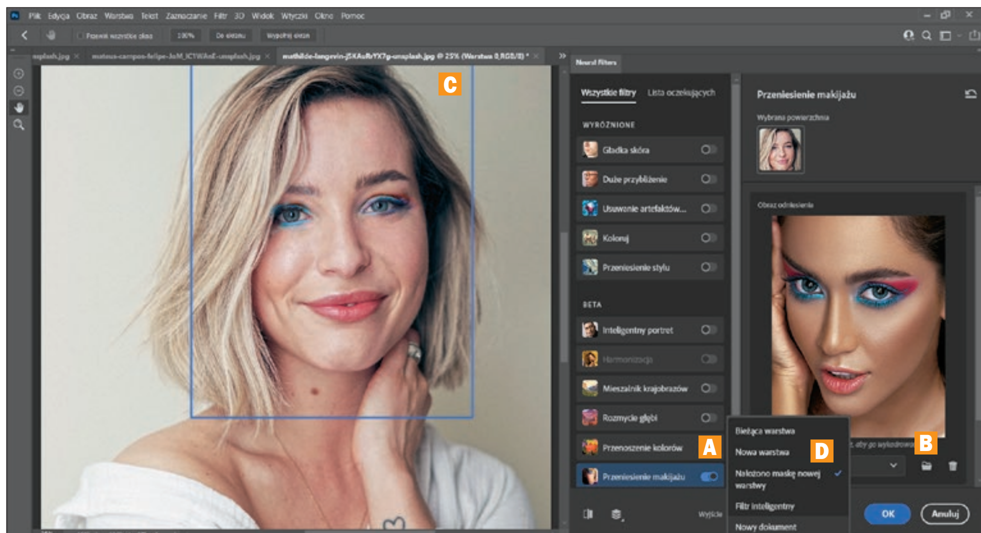
Fot. Mathilde Langevin / Unsplash

2 Klikamy na **B**, by wskazać zdjęcie z makijażem, który ma być skopiowany i zaaplikowany na otwartym portrecie. Po kliknięciu na **Wybierz obraz** pojawi się lista dokumentów otwartych w oknie Photoshopa.

3 Program od razu przetwarza zdjęcie **C**. Wskazujemy opcję wyjścia **D**, by do nowej warstwy dodana została maska. Klikamy na **OK**.

4 Jeśli jest taka potrzeba, to zaznaczamy maskę przy warstwie z makijażem **E** i narzędziem **Pędzel** w kolorze czarnym usuwamy efekt makijażu tam, gdzie wychodzi poza oko i na przykład nakłada się na włosy. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.



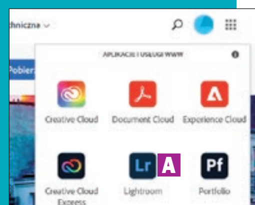


8 Praca z programem Lightroom

Program Lightroom, w przeciwieństwie do Photoshopa, umożliwia sprawną obróbkę wielu zdjęć naraz. Jeśli nie tworzymy fotomontaży i niepotrzebne są nam narzędzia do specyficznego przekształcania fotek, skorzystajmy z Lightrooma

Lightroom pozwala na sprawne zarządzanie zdjęciami (zwłaszcza Lightroom Classic), ale też oferuje wiele zaawansowanych narzędzi edycji. W tym rozdziale przeczytamy, jak szczegółowo skorygować kolorystykę, jasność, ostrość i inne aspekty obrazu, nadać pożądaną tonację, a także wyretuszować miejscowe skazy czy wykadrować obraz. Lightroom pozwala składać panoramy i obrazy HDR. Ma również zaawansowane narzędzia maskowania (jak zaznaczanie obiektu, nieba, zakresu koloru czy zakresu jasności), które selekcjonują wybrane obszary, by lokalnie zmienić ich wygląd.

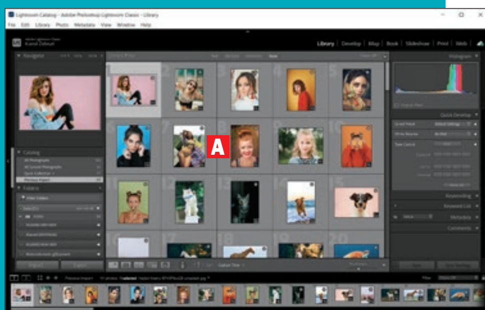
LIGHTROOM CZY LIGHTROOM CLASSIC



Adobe oferuje dwie wersje programu Lightroom. Znany od lat rozbudowany program Lightroom nazywa się teraz **Lightroom Classic**. A jako **Lightroom** bez dodatkowych określeń udostępniana jest wersja oparta na działaniach w chmurze. Jest ona nieco uproszczona w stosunku do Lightrooma Classic i ma okrojone opcje organizacji zdjęć. Za to zachowuje pliki w chmurze (tworzy automatyczne kopie zapasowe) i ułatwia przepływ pracy. Edycję rozpoczętą w Lightroomie Classic możemy kontynuować bez przeszkód w Lightroomie przeglądarkowym (jest okrojony w stosunku do wersji instalacyjnej, a przechodzimy do niego po zalogowaniu na koncie Adobe, klikając na A) oraz w aplikacji mobilnej Lightroom. Zaletą Lightrooma jest też funkcja automatycznego oznaczania i inteligentnego wyszukiwania, a także funkcja Discover (patrz dalej). Program Lightroom jest bardziej przyjazny dla początkującego użytkownika i ma bardziej nowoczesny interfejs, ale to z Lightrooma Classic korzysta większość profesjonalnych fotografów. Użytkownicy doceniają możliwość skutecznego porządkowania zdjęć, tworzenia inteligentnych kolekcji, a także rozbudowane opcje importu (możemy od razu aplikować wstępne ustawienia i słowa kluczowe) czy eksportu zdjęć, historię edycji, możliwość porównania obok siebie obrazów przed i po edycji oraz funkcję tetheringu czy dodatkowe moduły i funkcje. Warto pamiętać, że w tym przypadku zdjęcia zachowane są na lokalnym dysku i nie ma opcji automatycznego tworzenia kopii zapasowej w chmurze.

OKNO LIGHTROOM CLASSIC

Okno programu **Lightroom Classic** podzielone jest na kilka funkcjonalnych modułów. Moduł **Library** to biblioteka zaimportowanych fotek, w której widoczne są ich miniatury **A**, po lewej mamy drzewa katalogów, folderów i kolekcji, a po prawej znajdują się opcje szybkiej edycji zdjęć. Moduł **Develop** służy do zaawansowanej obróbki obrazów **B**. Moduł **Map** pokazuje na mapie lokalizację robienia zdjęć. Kolejne moduły (**Book**, **Slideshow**, **Print** i **Web**) zawierają opcje tworzenia fotoksiążek, pokazów slajdów, wydruków czy galerii internetowych.



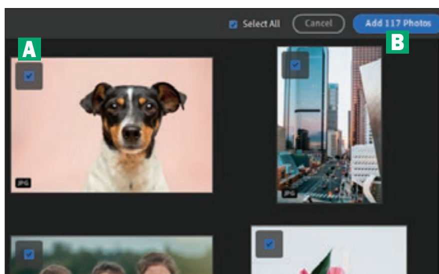


Fot. Taylor Heery / Unsplash

Dodajemy zdjęcia do programu Lightroom

Zdjęcia zaimportowane do programu Lightroom są od razu przesyłane do chmury i dostępne z poziomu Photoshopa.

1 Klikamy na **Add Photos**. Jeśli chcemy zaimportować zawartość folderu, wskazujemy go i klikamy na **Choose folder**. Jeżeli chcemy wczytać tylko kilka zdjęć, to możemy je zaznaczyć z wciśniętym klawiszem ctrl i kliknąć na **Review for Import**.

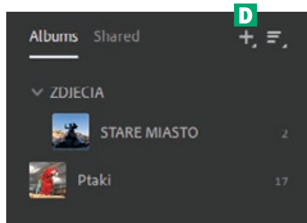


2 W oknie Lightrooma widzimy miniatury zdjęć przeznaczonych do importu **A**. Domyślnie wszystkie są zaznaczone. Klikamy na **B**, by dokonać importu.



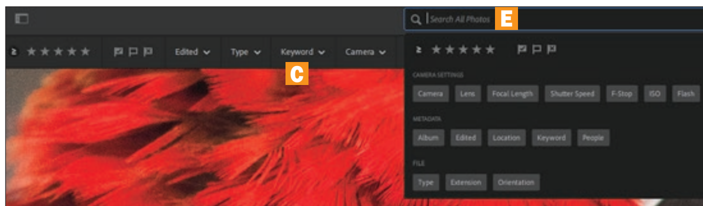
3 Po lewej stronie klikamy na **All Photos**, by wyświetlić wszystkie zaimportowane fotografie. Aby widoczne były w postaci miniatur, klikamy na **C** na dole okna programu.

4 Zdjęcia są posortowane zgodnie z datą utworzenia, mamy też podział na zdjęcia z ludźmi. Możemy je także posortować w albumy i foldery (foldery gromadzą albumy). Aby utworzyć album, klikamy na **D** i wybieramy **Create Album**. Potem możemy zaznaczyć miniatury zdjęć, kliknąć prawym przyciskiem myszy i wskazać album, do którego chcemy dodać fotografie.

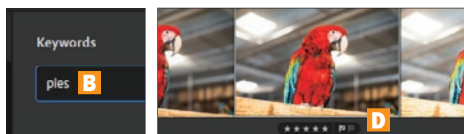


Oznaczanie i wyszukiwanie zdjęć

1 Zdjęcia w Lightroomie możemy oznaczyć za pomocą flag lub gwiazdek. Po wybraniu miniatur zdjęć odpowiednie oznaczenie wybieramy na dole okna programu.



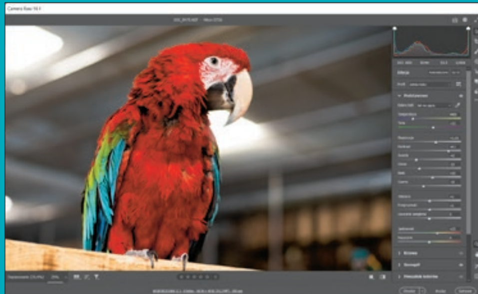
2 Możemy też dodać słowa kluczowe. W tym celu klikamy na **A** i podajemy odpowiednie określenia **B**.



3 Wyszukujemy zdjęcia za pomocą panelu **C**. Możemy na przykład określić liczbę gwiazdek lub wskazać flagę, a wyświetlone zostaną tylko zdjęcia oznaczone w taki sposób **D**. Lightroom pozwala też inteligentnie wyszukiwać fotografie według zawartości – wystarczy w pole **E** wpisać określenie (na przykład cat lub dog – słowo musi być angielskie).

ADOBE CAMERA RAW W PHOTOSHOPIE

Adobe Camera Raw to wtyczka przeznaczona do obsługi zdjęć RAW (choć pozwala również edytować zdjęcia JPEG czy TIFF). Jest oparta na tym samym silniku co program Lightroom i zawiera takie same opcje i narzędzia, choć nieco inaczej ułożone. Adobe Camera Raw, podobnie jak Photoshop, ma polskojęzyczny interfejs. Otwierane w Photoshopie zdjęcie RAW jest automatycznie wczytywane do okna Camera Raw. Jeśli chcemy w Camera Raw otworzyć obraz znajdujący się już w oknie Photoshopa, to musimy z menu **Filtr** wybrać **Filtr Camera Raw...**.



Podstawowa edycja zdjęć

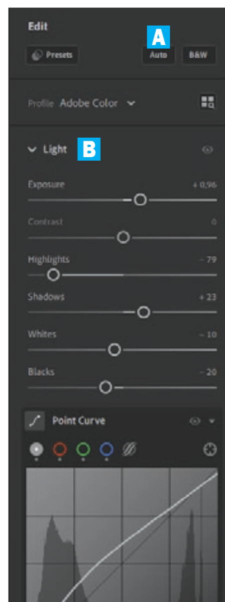
Po prawej stronie okna Lightrooma w module **Edit** znajdziemy opcje ogólnej edycji fotografii. Możemy też zaufać inteligentnym algorytmom Lightrooma i kliknąć na przycisk **Auto** A. Program przeanalizuje obraz i dobierze najlepsze ustawienia.

1 Za pomocą suwaków w sekcji **Light** B poprawimy jasność, wydobędziemy detale z cieni i świateł, poprawimy kontrast.

2 W sekcji **Color** możemy poprawić balans bieli, wzmocnić nasycenie, skorygować poszczególne barwy, nadać inną tonację kolorystyczną (opcja **Color Grading**).

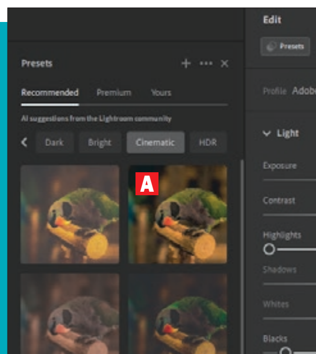
3 Opcje w sekcjach **Effects** i **Detail** pozwalają na zwiększenie ostrości i wyrazistości obiektów na zdjęciach. Możemy też usunąć ze zdjęcia cyfrowy szum (opcja **Noise Reduction**).

4 W sekcji **Optics** i **Geometry** skorygujemy różne wady i zniekształcenia obrazu wprowadzane przez obiektyw i nie tylko.



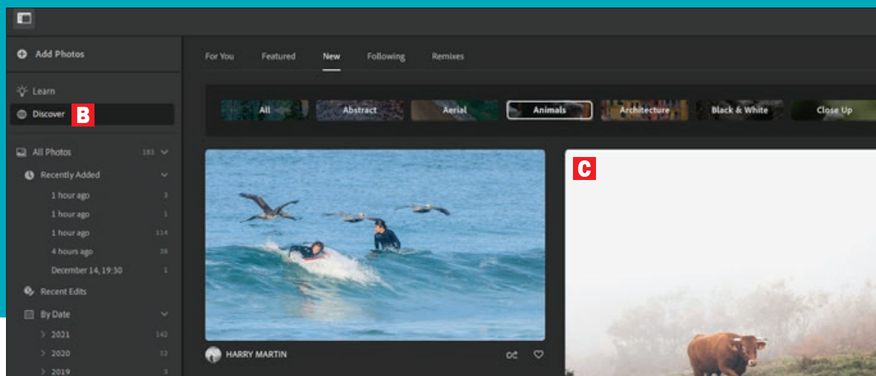
GOTOWE USTAWIENIA

Lightroom udostępnia gotowe ustawienia, które sprawią, że nasze fotografie będą wyglądały ładniej.



1 Wystarczy w module **Edit** kliknąć na przycisk **Presets**, a wyświetli się lista ustawień A. Klikamy na wybrane.

2 Możemy też skopiować ustawienia od innych użytkowników Lightrooma. W tym celu po lewej klikamy na **Discover** B. Wybieramy zdjęcie, które nam się podoba C. Po kliknięciu na miniaturę możemy obejrzeć proces obróbki. Klikamy na **Save as Preset** i na **Save**, by móc zastosować ustawienia na swoich zdjęciach. Znajdziemy je, klikając na **Presets**, na zakładce **Yours**, w sekcji **Saved from Discover**.

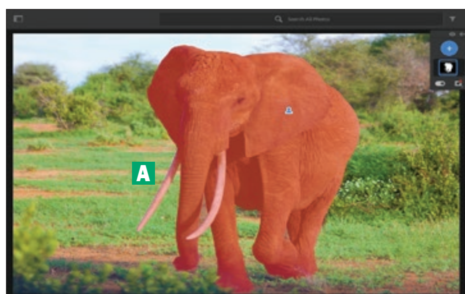


Miejscowe korekty zdjęć

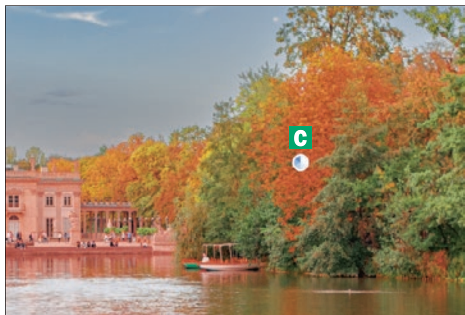
Lightroom udostępnia znakomite narzędzia maskowania wybranych obszarów zdjęć, aby przeprowadzić na nich selektywną edycję za pomocą suwaków. Dostępne są narzędzia **Pędzel** oraz **Gradient**, ale nie tylko.

1 Klikamy po prawej na narzędzie **Masking**. Wybieramy **Select Subject**, jeśli chcemy zaznaczyć temat zdjęcia **A**. Aby wybrać do edycji wyłącznie niebo, klikamy na **Select Sky**. Zaznaczony obszar zostaje pokryty czerwonoróżową nakładką maski **B**.

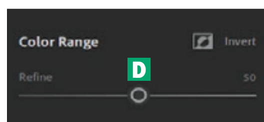




2 Jeśli chcemy wprowadzać edycje dotyczące tylko określonej barwy na zdjęciu, wówczas wybieramy **Color Range** i wskazujemy kliknięciem na zdjęciu obszar z danym

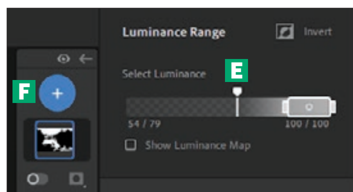


kolorem **C**. Suwakiem **D** dostosowujemy zakres.



3 Możemy też zaznaczyć **Luminance Range** i określić zakres jasności pikseli **E**, które mają być zaznaczone.

4 Aby dodać kolejną maskę, klikamy na **F**. Znajdziemy tam opcje zaznaczania obiektów, nieba, pędzle, gradienty i inne.



JAK ZASTOSOWAĆ USTAWIENIA DO WIELU ZDJĘĆ NARAZ

Aby zastosować te same ustawienia na kolejnych zdjęciach, zaznaczamy zdjęcie z dokonaną edycją, wciskamy ctrl+C lub ctrl+shift+C (by w oknie **A** zaznaczyć opcje do kopiowania). Następnie z klawiszem ctrl zaznaczamy wybrane zdjęcia i wciskamy ctrl+shift+V, by zastosować na nich edycje z pierwszego zdjęcia.

Copy Settings **A**

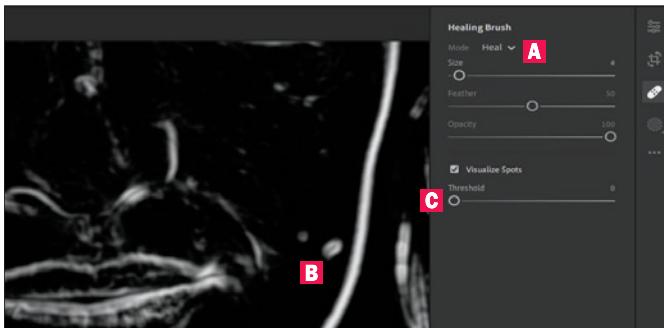
Select

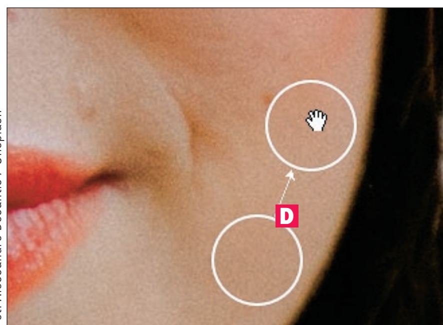
- [x] Profile: Embedded
- [ ] Crop
- [ ] Heal
- [ ] Masking
- [x] Light
- [x] Color
- [x] Effects
- [x] Detail
- [x] Optics
- [ ] Geometry

Retuszujemy cerę

W Lightroomie możemy łatwo wyretuszować drobne skazy na zdjęciu, na przykład problemy skórne.

1 Z panelu po prawej wybieramy narzędzie **Healing Brush**. Suwakami **A** określamy parametry końcówki narzędzia – musi pasować rozmiarem do skazy.





Fot. Alessandro Desantis / Unsplash

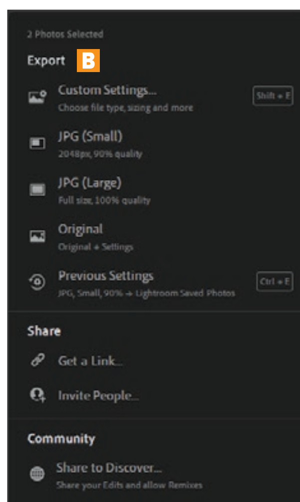
2 Jeśli klikniemy na **Visualize Spots**, wyświetlimy podgląd punktowych defektów **B**. Aby je zobaczyć, konieczne jest zawężenie za pomocą suwaka **C** widoczności istotnych detali.

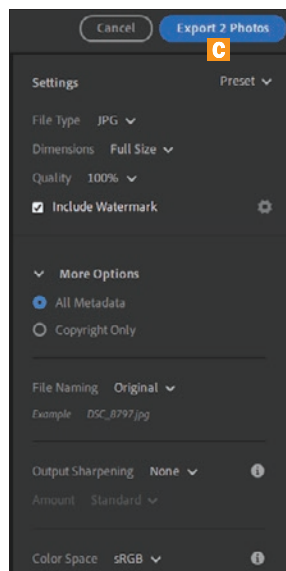
3 Aby usunąć skazę, klikamy na nią kursorem myszy. Program automatycznie znajduje i aplikuje próbkę pikseli, które dobrze zamaskują defekt **D**. Możemy też samodzielnie przesunąć ramię łatki w upatrzone miejsce, które według nas lepiej przykryje skazę.

Eksportowanie zdjęć

A

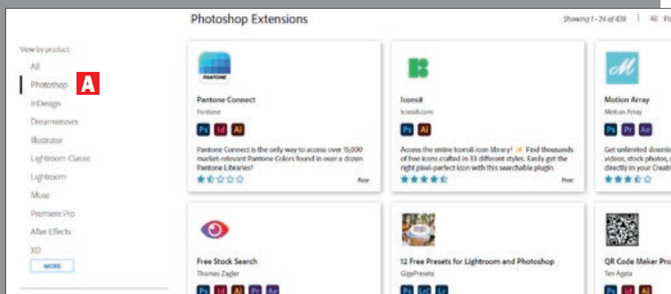
Aby wyeksportować zdjęcia, klikamy na **A** w prawym górnym narożniku okna i wybieramy potrzebne ustawienia **B**. Klikając na **Custom Settings**, będziemy mogli określić szczegółowe parametry zapisu zdjęć (między innymi format, rozmiar i jakość), a także dodać znak wodny czy informacje o prawach autorskich. Możemy nawet ustawić wyostrzanie przeskalowanych zdjęć. Klikamy na **C**, by wyeksportować wybrane fotografie.





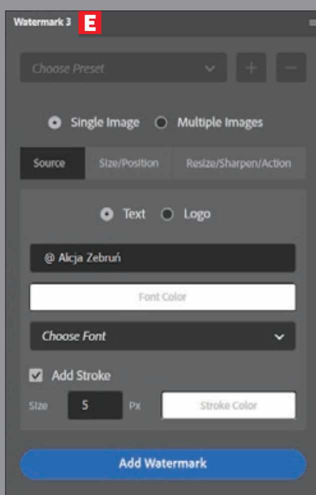
ROZSZERZAMY MOŻLIWOŚCI PHOTOSHOPA I LIGHTROOMA

Wtyczki do Photoshopa (i do Lightrooma) rozszerzą funkcjonalność programu o nowe zadania. Są to dodatkowe pliki lub programy, za pomocą których wykonamy pewne czynności łatwiej i szybciej.

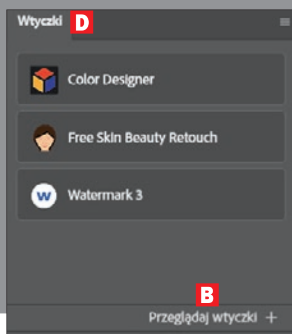


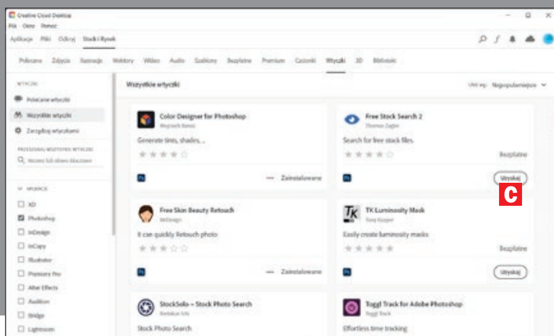
1 Wtyczki możemy pobrać z witryny **Adobe Exchange**. Przechodzimy na stronę **exchange.adobe.com/creativecloud** Po lewej stronie wskazujemy program **A**, dla którego chcemy uzyskać dodatki. Jeśli chcemy wyświetlić tylko te darmowe, zaznaczamy **Free** (może być konieczne zalogowanie się). Potem przechodzimy do wtyczki i klikamy na **Free**, by ją pobrać. Postępujemy zgodnie z wymaganymi krokami. Na stronie opisu wtyczki znajdziemy informacje, jak ją zainstalować i gdzie znaleźć po instalacji (na przykład, w którym menu programu).

2 Możemy też pobrać wiele wtyczek bezpośrednio z programu Photoshop. Klikamy na **Przeglądaj wtyczki** **B** na panelu **Wtyczki** lub w menu **Wtyczki** wybieramy **Przeglądaj wtyczki...**. W oknie aplikacji **Creative Cloud Desktop** na panelu z lewej strony zaznaczamy program, dla którego ma być przeznaczona wtyczka. Następnie przeszukujemy zasoby, a przy wybranym klikamy na **Uzyskaj** **C** i na **OK**. Wtyczka będzie dostępna od razu w panelu **Wtyczki** **D**. Wystarczy na nią kliknąć, by uruchomić dodatkowy panel, na przykład **E**.



Warto wiedzieć: Na płycie dołączonej do tej książki znajdziemy zestaw bezpłatnych dodatków do Photoshopa w dziale **Wtyczki i dodatki**.





JAK SKORZYSTAĆ Z E-WYDANIA KSIĄŻKI

W KŚ+ znajdziemy e-wydanie tej Biblioteczki, obraz ISO dołączonej do niej płyty z najlepszymi programami graficznymi i bankiem 1000 zdjęć oraz plik PDF książki do pobrania.

1 Otwieramy stronę **ksplus.pl**. Logujemy się **A** (używamy konta z serwisu **Komputerswiat.pl**). Jeżeli nie mamy konta, klikamy na **B**, by się zarejestrować.

B Załóż konto Logowanie A
Zarejestruj kod

2 Po zalogowaniu się możemy zarejestrować kod nadrukowany na płycie dołączonej do książki. Wystarczy kliknąć na **C** i przepisać kod.

| Moje konto
C Zarejestruj kod

3 Uzyskamy w ten sposób dostęp do e-wydania **D** i do bonusowego obrazu płyty **E**. Do serwisu KŚ+ możemy logować się z dowolnego urządzenia z dostępem do internetu.

CZYTAJ E-WYDANIE D
PROGRAMY E
BONUSY

UWAGA! W KŚ+ ZA DARMO E-WYDANIE KSIĄŻKI ORAZ PLIK ISO PŁYTY

POLECAMY INNE NASZE KSIĄŻKI



JAK ZOSTAĆ TWÓRCĄ GIER

Programowanie gier w Unity i C# od podstaw – teoria i praktyka, własne projekty krok po kroku. Na DVD: najlepsze darmowe silniki gier, narzędzia dla programistów, pliki gier opisanych we wskazówkach.



100 TRIKÓW RATUNKOWYCH

Rozwiązania najczęstszych problemów z systemem, Wi-Fi, programami i sprzętem – zarówno proste, jak i zaawansowane wskazówki krok po kroku. Na DVD: najlepsze darmowe narzędzia serwisowe.

Nasze książki w wersji drukowanej kupisz na literia.pl
Książki są również dostępne w formie e-wydań na ksplus.pl



Alicja Żebruń
fotografka
redaktorka foto
autorka wielu
publikacji
o fotografii

PHOTOSHOP I LIGHTROOM – NAJLEPSZY TANDEM DLA FOTOGRAFA

Zdjęcia prosto z aparatu zwykle wymagają przynajmniej podstawowych korekt. A jeżeli chcemy, by wywoływały w widzach zachwyt, to nawet bardziej zaawansowanych edycji. Do tego celu stworzono Photoshopa i Lightrooma – dwa programy, które są nieocenionymi pomocnikami fotografów. Ich możliwości wzajemnie się uzupełniają. Część prac wykonamy tylko w Photoshopie, do innych lepszym rozwiązaniem będzie użycie Lightrooma. Ten drugi jest świetny w przypadku edycji wielu zdjęć jednocześnie, co jest pomocne, gdy chcemy wygodnie obrobić kolekcję zdjęć z wyprawy. A Photoshop świetnie się sprawdzi do fotomontaży czy retuszu. Zwłaszcza jeśli sięgniemy po najnowsze technologie, zaimplementowane w tym programie. Filtry neuronowe wykonają za nas część pracy, a efekty są naprawdę świetne!

Z tej książki dowiemy się, jak posługiwać się najnowszymi narzędziami Photoshopa i Lightrooma, jak wykorzystywać nowoczesne funkcje, by osiągać doskonałe efekty. Poznamy najlepsze metody zaznaczania i edycji trudnych obiektów, dowiemy się, jak pracować z pędzlami Photoshopa, jak lokalnie korygować kolory, poprawiać portrety oraz jak tworzyć ciekawe efekty. Poznamy również najnowszego Lightrooma o wygodnym interfejsie i ciekawych możliwościach.

Na płycie dołączonej do książki znajdziemy wersje próbne Photoshopa i Lightrooma, wtyczki i dodatki do tych programów, ich najlepsze darmowe zamienniki i bank 1000 darmowych zdjęć.

CENA 16,90 ZŁ
W TYM 5% VAT

Płyta DVD jest dodatkiem do książki

ISBN 978-83-8250-121-6 INDEKS 321 958



Nr 1/2022 (117)



KOMPUTER ŚWIAT BIBLIOTECZKA